

DIABLO®



Copyright © 2000–2002 de Blizzard Entertainment. Todos os direitos reservados.

O uso deste produto de software está sujeito aos termos do Contrato de Licença de Usuário Final incluso. Você precisa aceitar esse Contrato antes de usar o produto. O uso da rede de jogo online da Blizzard, o Battle.net, está sujeito à aceitação do Contrato de Termos de uso do Battle.net.

StarCraft e Brood War são marcas de titularidade, e Diablo, Battle.net, Blizzard Entertainment e Warcraft são marcas registradas ou de titularidade de Blizzard Entertainment nos EUA, e/ou outros países. Windows é marca registrada da Microsoft Corporation. Pentium é marca registrada da Intel Corporation. Dolby e o símbolo do duplo D são marcas de titularidade de Dolby Laboratory.

Todas as outras marcas pertencem aos seus respectivos proprietários.



Usa Bink Video. Copyright © 1997-2000 de RAD Game Tools, Inc.



Blizzard Entertainment
P.O. Box 18979
Irvine, CA 92623 – EUA

SUPORTE TÉCNICO
De segunda a sexta-feira das 14h às 20h
R. Said Aiach, 305
São Paulo – SP
04003-020
Tel.: (11) 3889-5841

⊙ ADEPTO (INICIADO, PARTE II)

*“Eu percorri os caminhos: as estradas sombrias que trazem
o terror para o coração. Mergulhei nas profundas
entranhas do Ódio e subi ao ápice da Destruição”.*

*Eu vendi o que restou de minha alma, não importa quão dolorido,
Por um segredo revelado, por um poder aprendido.
E a grande sabedoria, que poucos conseguiram atingir,
continuo buscando.
Pois mesmo que a encontre, ela me deixaria - partido,
amaldiçoado, sangrando.*

*Agora sei que obtive, mais que poder, uma maldição.
Cada feitiço lançado, cada verso profano queimam meu coração.
Pela força e conhecimento obtidos, pago um preço sem igual.
Jamais deveria, em troca do poder, ter dado minha alma imortal.”*

– C. Vincent Metzen

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO (PC)	5	OUTRAS OPÇÕES MULTIJOADOR	30
REQUISITOS DO SISTEMA	5	OPEN BATTLE.NET (BATTLE.NET ABERTO)	30
INSTALAÇÃO DO DIABLO II	5	TCP/IP	30
INSTALAÇÃO DO DIRECTX	5	JOGO MULTIJOADOR	31
SOLUÇÃO DE PROBLEMAS (PC)	6	BATE-PAPO DURANTE O JOGO	31
INTRODUÇÃO (MAC)	8	FORMAÇÃO DE GRUPOS	31
REQUISITOS DO SISTEMA	8	NEGÓCIOS COM OUTROS PERSONAGENS	32
TUTORIAL	9	CONDIÇÃO HOSTIL	32
ANTES DE COMEÇAR	9	MISSÕES NO MODO MULTIJOADOR	32
INÍCIO DO JOGO	9	PERSONAGENS RADICAIS	33
ESCOLHA DO PERSONAGEM	10	AMAZONAS	34
A ENTRADA NO MUNDO	10	BÁRBAROS	35
ASSUMIR UMA MISSÃO E USAR O MAPA AUTOMÁTICO	10	NECROMANTES	36
EXPLORAÇÃO DO DESCONHECIDO	11	PALADINOS	37
COMBATES CORPO-A-CORPO	11	FEITICEIRAS	38
ATAQUES À DISTÂNCIA	11	HABILIDADES E TALENTOS	39
TESOUROS	12	HABILIDADES DAS AMAZONAS	39
MORTE	12	HABILIDADES DOS BÁRBAROS	43
MENUS DO JOGO	13	HABILIDADES DOS NECROMANTES	48
MENU PRINCIPAL	13	HABILIDADES DOS PALADINOS	51
OPÇÕES INTERNAS DO JOGO	13	HABILIDADES DAS FEITICEIRAS	55
OPÇÕES	14	ITENS	59
CONTROLE DO PERSONAGEM	16	ITENS EMPILHÁVEIS	60
A INTERFACE DO JOGO	16	DURABILIDADE	60
MOVIMENTAÇÃO	17	ARMAS	60
USO DE ITENS	18	ARMADURAS	62
USO DE HABILIDADES E FEITIÇOS	20	OURO	63
UMA VOLTA PELA CIDADE	21	JÓIAS	63
INTERAÇÃO COM HABITANTES DA CIDADE (PNCs)	21	GEMAS	63
COMPRA E VENDA	21	POÇÕES	63
A ARCA	22	PERGAMINHOS	63
PONTOS DE ROTA	23	TOMOS	64
DESENVOLVIMENTO DO PERSONAGEM	24	NICHOS E POÇOS	64
PARA GANHAR PONTOS DE EXPERIÊNCIA	24	O MUNDO DO SANTUÁRIO	67
E AVANÇAR ENTRE OS NÍVEIS		OS REINOS DO OESTE	68
ATRIBUTOS DO PERSONAGEM	24	OS GRANDES DESERTOS DE ARANOCH	70
A ÁRVORE DE HABILIDADES	25	KEJHISTAN E KURAST	72
VITÓRIA E NÍVEIS DE DIFICULDADE	26	OS MORTOS-VIVOS	74
MULTIJOADOR	27	CRÉDITOS	75
JOGAR O DIABLO II NO BATTLE.NET	27	GARANTIA	77
PARA SE CONECTAR AO BATTLE.NET	27	REFERÊNCIA RÁPIDA DO DIABLO II	80
SELEÇÃO OU CRIAÇÃO DE UM PERSONAGEM	27		
DO BATTLE.NET REALM			
BATE-PAPO NO BATTLE.NET	28		

INTRODUÇÃO (PC)

REQUISITOS DO SISTEMA

Computador: Computador IBM® ou 100% compatível, com processador Pentium® 233 MHz ou superior. São necessários pelo menos 32 megabytes de memória RAM para o modo de um jogador e 64 megabytes para os recursos multijogador ou de gráficos 3D avançados.

Sistema operacional: O sistema operacional deve ser Windows® 95, Windows® 98, Windows® NT 4.0 (com Service Pack 5) ou Windows® 2000 (executado com privilégios de Administrador) para que o Diablo II seja executado.

Controles: Teclado e mouse 100% compatíveis com Microsoft®. O Diablo II não oferece suporte para gamepads ou joysticks.

Unidades: Unidade de CD-ROM com velocidade 4X e um disco rígido com 650 MB de espaço livre (para o modo um jogador) ou 950 MB de espaço livre (para o modo multijogador).

Vídeo: Monitor SVGA e placa de vídeo compatível com o DirectDraw®. É necessário ter o DirectX® 6.1 ou posterior instalado no computador (o DirectX 7.0a pode ser encontrado no disco de instalação do Diablo II). O Diablo II também tem suporte para recursos gráficos avançados quando são usadas placas aceleradoras 3D compatíveis com as APIs Direct3D® ou Glide®. A placa 3D deve ter pelo menos 8 megabytes de RAM para textura para que esses recursos avançados possam ser utilizados.

Som: O Diablo II funciona com qualquer placa de som compatível com o DirectX 6.1 ou posterior. Para reproduzir a música do jogo, a placa de som deve estar configurada para reprodução de áudio digital. Também existe suporte para algumas placas de som compatíveis com as extensões de som EAX® e EAX2®.

Conectividade para multijogador: Para se ter acesso à Battle.net®, o serviço de jogo online da Blizzard Entertainment®, é necessária uma conexão com a Internet de baixa latência, a uma taxa de 28,8 Kbps ou mais rápida. Os jogos multijogador executados via LAN precisam de uma rede TCP/IP.

INSTALAÇÃO DO DÍABLO II

Insira o disco de instalação do Diablo II na unidade de CD-ROM. Se o computador estiver com o recurso de reprodução automática ativado, o menu do instalador do Diablo II é automaticamente exibido na tela. Na lista, selecione "Install Diablo II" ("Instalar o Diablo II") para iniciar o processo de instalação. Siga as instruções mostradas na tela. Depois de instalado o jogo, um atalho para o Diablo II é inserido no menu Iniciar.

Se a reprodução automática não estiver ativada, clique no ícone "Meu computador", na área de trabalho, selecione a letra que representa a unidade de CD-ROM, dê um duplo-clique no ícone "Setup" e continue como indicado no parágrafo anterior.

INSTALAÇÃO DO DIRECTX

Verifique se o disco de instalação do Diablo II está na unidade de CD-ROM antes de iniciar o processo de instalação. O Diablo II detecta automaticamente se o DirectX está instalado. Será solicitado que a versão existente seja atualizada ou que o programa seja instalado pela primeira vez, se necessário. Como o Diablo II não pode ser executado sem o DirectX, recomendamos que você o instale imediatamente se isso for solicitado.

Se tiver algum problema com o Diablo II, consulte a seção de solução de problemas antes de entrar em contato com o suporte técnico.

SOLUÇÃO DE PROBLEMAS (PC)

Para executar o Diabolo II, você deve ter o DirectX® 6.1 da Microsoft ou uma versão posterior instalada, e as placas de som e de vídeo devem ser compatíveis com esse programa. O DirectX® 7.0a foi incluído no disco de instalação do Diabolo II e pode ser instalado selecionando "Install DirectX® 7" ("Instalar o DirectX® 7") na lista de opções do instalador. Os problemas mais comuns com jogos que usam o DirectX® estão relacionados a drivers antigos ou desatualizados para as placas de som ou vídeo. Se tiver problemas com o Diabolo II, primeiro entre em contato com o fabricante das placas de vídeo e de som (por telefone ou por meio dos sites na Internet) para obter informações sobre como obter os drivers mais recentes. As informações mais atualizadas sobre solução de problemas podem ser encontradas nos arquivos de suporte HTML disponíveis no disco de instalação. No menu do instalador, clique no link "Support" ("Suporte") para acessar essas informações.

Eu estou tentando executar o Diabolo II sob o Windows 2000, mas ele não reconhece o meu CD.

No Windows 2000, para que o jogo possa ser instalado e executado corretamente, você precisa fazer o logon no computador como um usuário com privilégios Administrativos.

Estou usando o Windows NT 4.0, mas o teste de vídeo é malsucedido.

Confira se o Service Pack 5 ou posterior está instalado no computador. Os pacotes de serviços mais recentes podem ser encontrados no site da Microsoft na Web, no endereço <http://support.microsoft.com>.

Estou usando o Windows NT 4.0 e tenho uma placa 3D, mas o teste de vídeo não oferece a opção de executar em Direct 3D.

Para executar o modo 3D sob o Windows NT 4.0 é necessário ter uma placa com capacidade para Glide. Não existe suporte para placas Direct3D nesse sistema operacional.

Nada é exibido quando eu inicio o Diabolo II.

Esse problema geralmente se deve a drivers DirectX® ou Glide antigos ou incompatíveis. O Diabolo II é executado no modo 640x480 durante o jogo e no modo 800x600 nas telas de menus do jogo e do Battle.net. Algumas placas de vídeo têm problemas com o DirectX e alternam automaticamente entre essas resoluções. Verifique se os drivers mais recentes para sua placa de vídeo estão instalados no sistema e se o Windows está com as configurações corretas para reconhecer o seu monitor.

O Diabolo II é carregado, mas depois de jogar por algum tempo, eu recebo uma mensagem de erro de DirectSound, DirectDraw ou erro de página.

Esses problemas estão diretamente relacionados aos drivers do DirectSound e do DirectDraw usados no sistema. Para corrigi-los será necessário obter, do fabricante da sua placa de vídeo, os drivers de vídeo mais recentes compatíveis com o DirectX. Se o problema persistir, entre em contato com o departamento de Suporte Técnico.

Eu não ouço música ou efeitos sonoros do Diabolo II.

Verifique se sua placa de som é compatível com o DirectX® 6.1 ou posterior. As placas de som que não oferecem suporte para o DirectX® da Microsoft não funcionam com o Diabolo II. Instale o DirectX® 7.0a que está no disco de instalação do Diabolo II. Também entre em contato com o fabricante da placa de som para obter os drivers mais recentes para seu sistema e as informações sobre como instalá-los.

Durante o jogo eu escuto ruídos de estática, ecos ou sons de retorno.

Isso geralmente ocorre devido a drivers de placas de som antigos. Entre em contato com o fabricante da placa de som para obter os drivers mais recentes. Verifique também suas configurações de som, abrindo o menu Iniciar e depois Programas, Acessórios e a pasta Multimídia. Selecione a opção "Controle de volume". Ajuste as configurações de som movendo os controles deslizantes para cima ou para baixo.

Por que só aparece uma tela preta quando eu inicio o Diabolo II?

Ou sua placa de vídeo não é compatível com o DirectX®, ou você está usando uma versão antiga desse programa. Instale o DirectX® 7.0a a partir do disco de instalação do Diabolo II e/ou obtenha drivers compatíveis com o DirectX® com o fabricante da placa de vídeo.

O Diabolo II funciona com processadores Cyrix M2, AMD K6-2, Athlon ou outros equivalentes ou superiores ao Pentium 233?

Sim, mas os processadores Cyrix precisam ser de, no mínimo, 250MHz.

Posso executar o Diabolo II em um sistema inferior a 233 MHz?

A execução do Diabolo II é melhor em processadores Pentium 233 ou mais rápidos. Embora os sistemas mais lentos que o Pentium 233 possam executar o programa, a execução pode não ser adequada ou não ter a velocidade correta.

É possível executar a versão completa do Diablo II sem o CD?

Não. O disco de jogo do Diablo II deve estar inserido na unidade de CD-ROM para que o jogo seja executado. A velocidade do CD aumenta e diminui enquanto eu jogo, o que torna o sistema lento.

As unidades de CD-ROM com queda de velocidade frequente podem provocar pausas no acesso aos dados, já que o CD precisa recuperar a velocidade para que as informações necessárias possam ser acessadas no disco. Isso pode ocorrer se você inadvertidamente desativou o *streaming* de música nas opções de som do menu interno do jogo. Mantenha ativado o *streaming* de música (mesmo com volume muito baixo) para evitar a queda da velocidade do CD e tornar o acesso mais eficiente.

Posso instalar o Diablo II em uma unidade de disco compactada?

Sim, mas isso não é recomendável porque o desempenho do jogo pode ser afetado.



INTRODUÇÃO (MAC)

REQUISITOS DO SISTEMA

Computador: O Diablo II requer um computador Mac OS® com processador G3 ou superior e 32 megabytes de RAM física mais Memória Virtual (recomendamos 64 megabytes de RAM). Os jogos no modo multijogador precisam de 64 megabytes de RAM física mais Memória Virtual.

Sistema Operacional: Para executar o Diablo II: Lord of Destruction é necessário ter o System 8.1 ou posterior.

Controles: Teclado e mouse. Se você tiver um mouse com vários botões, ative a caixa de seleção "Use Multi-Button Mouse" (Usar mouse de vários botões) nas opções da caixa de diálogo inicial. O Diablo II: Lord of Destruction não foi projetado para funcionar com gamepads ou joysticks.

Unidades de disco: São necessários pelo menos 600 MB (modo um jogador) ou 900 MB (modo multijogador) de espaço disponível no disco rígido e uma unidade de CD-ROM com velocidade 4X.

Vídeo: Para executar o Diablo II: Lord of Destruction, o computador deve ter suporte para vídeo de 800 x 600 em 256 cores. O Diablo II também tem suporte para recursos gráficos avançados quando são usadas placas com suporte para OpenGL (versão 1.1.2 ou posterior), Rave ou 3Dfx. Para executar o jogo com os recursos gráficos avançados, sua placa 3D deve ter pelo menos 8 megabytes de RAM.

Som: O Diablo II: Lord of Destruction funciona com os recursos de som internos de todos os sistemas compatíveis com o Mac OS.

Conectividade para multijogador: O acesso à Battle.net, o serviço de jogo online da Blizzard, necessita de uma conexão de baixa latência com a Internet, a uma taxa de 28,8 Kbps ou mais rápida. Os jogos multijogador executados via LAN precisam de uma rede TCP/IP.

INSTALAÇÃO DO DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION

Para instalar o Diablo II: Lord of Destruction, você deve ter o Diablo II original instalado no seu sistema.

Depois de instalar o Diablo II original no sistema, insira o CD do Diablo II: Lord of Destruction na unidade de CD-ROM. Dê um duplo-clique no ícone do CD do Diablo II e, a seguir, dê um duplo-clique em "Lord of Destruction Installer" (Instalador do Lord of Destruction) para copiar os arquivos do jogo e do sistema para o disco rígido.

TUTORIAL

ANTES DE COMEÇAR

Uma rápida observação sobre a terminologia: neste manual, existem alguns termos que você pode não conhecer. Como boa parte da interação com o jogo é feita usando o mouse, você precisa conhecer algumas expressões específicas do mouse. Termos como "clique" ou "clique com o botão esquerdo" significam pressionar e soltar rapidamente o botão esquerdo do mouse. A expressão "clique com o botão direito" significa pressionar e soltar rapidamente o botão direito do mouse. Um "duplo-clique" significa clicar duas vezes rapidamente o botão esquerdo do mouse. Alguns modelos de mouse mais modernos têm três ou mais botões. Adiante você encontrará instruções especiais para utilizá-los.

Nota para usuários do Macintosh: Quando este manual se referir a "clique com o botão direito", os usuários cujo mouse tem apenas um botão podem manter pressionada a tecla de comando (z) enquanto clicam para obter a mesma função. Os que possuem um mouse com vários botões programáveis podem configurar o comportamento dos botões adicionais usando o menu Options (Opções) do jogo.

Quando uma tecla do teclado executa uma ação que normalmente seria executada por um clique do mouse em algum elemento da tela, ela é denominada "tecla de atalho". Neste manual, quando for mencionada uma ação que tem uma tecla de atalho, a tecla que executa a ação estará em negrito. Por exemplo, a tecla de atalho que modifica o padrão de movimentação de seu personagem de "andar" para "correr" é a tecla "R".

INÍCIO DO JOGO

Depois de instalar o Diablo II no computador (consulte a seção "Introdução", neste manual), insira o disco de jogo do Diablo II na unidade de CD-ROM. Se o computador estiver com o recurso de reprodução automática ativado, após a inserção do disco é exibido um menu do Diablo II com uma lista de opções. Se a reprodução automática não estiver ativada, clique no ícone "Meu computador" e dê um duplo-clique no ícone da unidade de CD-ROM. Localize o programa "Setup" e dê um duplo-clique no ícone ao lado dele. Quando o menu do Diablo II for exibido, selecione, na lista de opções, a opção "Play Diablo II" ("Jogar o Diablo II").



ESCOLHA DO PERSONAGEM

Depois que o Diablo II for carregado, selecione a opção "Single Player" ("Um jogador"). A tela de seleção de personagem é exibida, e nela você escolhe um personagem em uma lista que você criou anteriormente. Porém, como esta é a primeira vez que está jogando, você ainda não tem personagens. Selecione a opção "New Character" (Novo personagem) e clique em "OK" ou pressione a tecla Enter quando "New Character" estiver realçado. A tela de criação de personagem é exibida. Primeiro escolha a classe de seu personagem. Essa tela mostra cinco heróis ao redor de uma fogueira, cada um representando um tipo de personagem, ou classe, diferente. Cada classe tem seus próprios pontos fortes e pontos fracos e um conjunto distinto de habilidades. Na seção Tipos de personagens, neste manual, você encontrará informações detalhadas sobre cada classe. Por enquanto, escolha a classe Amazona, clicando na guerreira loira com armadura de couro mais à esquerda. Ela dá um passo à frente e você já pode dar um nome ao seu novo personagem. Digite o nome e pressione Enter ou clique no botão "OK". O jogo é carregado.

NOTA: Ao criar um personagem, lembre-se de que o nome atribuído a ele deve ter entre 2 e 15 caracteres. Apenas letras maiúsculas ou minúsculas (A-Z) podem ser usadas. Os caracteres hífen (-) ou sublinhado (_) também podem ser usados, desde que não sejam o primeiro nem o último caractere do nome. Números e espaços não são permitidos nos nomes de personagens do Diablo II.

A ENTRADA NO MUNDO

Depois de carregado o jogo, você verá seu novo personagem em pé, no meio de um acampamento base das Irmãs do Olho Cego (as Rogues ou Arqueiras do jogo original do Diablo). Seu ponto inicial aponta para os quatro atos do Diablo II, denominados "Towns" (Cidades). Nada pode atingi-lo enquanto você estiver dentro dos muros de uma cidade, mas você também não pode atingir ninguém.

O jogo começa oferecendo a opção de abrir a tela de ajuda. Clique no botão "Help" (Ajuda) para exibi-la. Essa tela destaca as várias funções da barra da interface e algumas teclas de atalho importantes. Quando estiver familiarizado com esses comandos, clique no botão "Close" (Fechar), localizado na parte superior direita da tela (para abrir a tela de ajuda a qualquer momento, pressione a tecla H).

Depois de fechada a tela de ajuda, um homem de camisa azul se volta para você, com um balão amarelo com um ponto de exclamação sobre a cabeça. Seu nome é Warriv e o ponto de exclamação indica que ele tem algo importante a dizer. Os personagens deste jogo com os quais você pode falar e interagir (exceto durante os combates) são denominados Personagens Não Controláveis, ou PNC. Eles fornecem informações importantes e serviços vitais para seu personagem enquanto você joga.

Clique em Warriv. A Amazona se aproxima dele e ele diz alguma coisa sobre um dos acontecimentos recentes ocorridos na área. Escute o que ele tem a dizer (caso você já tenha jogado anteriormente, pressione Esc ou a barra de espaço, se quiser pular o diálogo com esse PNC).

Quando Warriv terminar, clique nele novamente. Um pequeno menu aparece ao lado dele. Este é o menu de interação, por meio do qual você recebe informações e serviços dos PNCs durante o jogo. Dedique algum tempo para percorrer o menu de interação e se familiarizar com as opções oferecidas. Aceite a sugestão de Warriv: encontrar Akara e falar com ela.

ASSUMIR UMA MISSÃO E USAR O MAPA AUTOMÁTICO

Como Akara não se encontra nas imediações, use o mapa automático para localizá-la. Para abri-lo, clique no botão "Automap" (Mapa automático), no minipainel, ou pressione a tecla Tab. O minipainel é composto por um grupo de pequenos botões dourados no centro e logo acima da barra de interface, na parte inferior da tela (o minipainel, assim como o restante da interface, será abordado mais detalhadamente adiante, neste manual). Para fechar o mapa automático, clique no botão "Automap" uma segunda vez ou pressione a tecla Tab novamente, ou pressione a tecla Esc ou a barra de espaço.

Enquanto o mapa automático permanece aberto, um mapa transparente é sobreposto à tela do jogo, mostrando a cidade e outras áreas que o seu personagem explorou. O "X" azul no meio do mapa automático representa seu personagem. Os outros "X" azuis representam os principais PNCs com seus nomes exibidos para facilitar sua identificação.

Localize o "X" de nome Akara e leve a Amazona até ela, clicando no chão na direção em que você quer que ela ande. Você também pode clicar e manter o botão do mouse pressionado e arrastar na direção em que quer movimentar o personagem. A Amazona continuará a andar nessa direção enquanto você não soltar o botão do mouse. Quando estiver perto de Akara, clique nela e ouça o que ela tem a dizer.

Quando Akara terminar de falar, um ícone de Missão aparecerá no canto inferior esquerdo da tela de jogo. O ícone de Missão aparece sempre que você recebe uma nova missão ou quando ocorre um evento importante que ajudará a concluir uma missão em andamento. As missões contribuem para o desenvolvimento da trama do Diablo II e, à medida que o jogador as cumpre, ele se aproxima cada vez mais da solução dos mistérios do jogo. As missões são propostas a você pelos PNCs ou são desencadeadas por eventos que ocorrem durante suas aventuras.

Clicando no ícone vermelho de Missão, você abre o Quest Log (Histórico de missões), onde poderá verificar as missões que lhe foram atribuídas, a situação das missões atuais, as missões que você já cumpriu e as que ainda restam no ato atual. Você pode abrir o histórico de missões quando quiser, clicando no botão correspondente no minipainel ou pressionando a tecla Q. Para fechar o histórico, clique no botão correspondente ou pressione Q novamente, ou pressione Esc ou a barra de espaço.

EXPLORAÇÃO DO DESCONHECIDO

Agora que você já tem sua primeira missão, é hora de cumpri-la. Abra o mapa automático novamente e procure uma abertura nos muros do acampamento. Quando a encontrar, caminhe em direção a ela até chegar ao portão do acampamento. Quando sua personagem cruza o portão, ela passa a ter uma postura mais agressiva e os ícones de ação na barra da interface perdem seu tom vermelho, indicando que agora estão ativos. Essa mudança também informa que você acabou de deixar a zona de segurança da cidade. Cuidado! Agora você é uma presa atraente para os monstros que perambulam pela zona desconhecida.

Para garantir que eles não o surpreendam, vamos discutir as técnicas de combate. A Amazona inicialmente leva consigo algumas lanças que podem ser usadas em combates corpo-a-corpo e como armas de ataque à distância.

COMBATES CORPO-A-CORPO

Caminhe pela parte externa da cidade até encontrar um monstro (o que não vai demorar muito). Agora, posicione o cursor sobre o monstro que você quer atacar. O monstro brilha um pouco e, na parte superior da tela, são exibidas informações sobre ele. Dessa forma você sempre sabe qual é a criatura que está sob a mira de ataque. Quando o monstro estiver sob sua mira, clique e mantenha pressionado o botão esquerdo do mouse na criatura. A Amazona se aproxima e inicia o ataque. O ataque continua até o monstro morrer ou você liberar o botão do mouse.

ATAQUES À DISTÂNCIA

Quando a criatura estiver morta, solte o botão do mouse. Você pode modificar a ação dos botões direito e esquerdo do mouse por meio dos ícones de ação, localizados perto dos lados esquerdo e direito da barra da interface.

Prepare a habilidade de arremesso clicando no ícone de ação do botão esquerdo e, em seguida, clicando com o botão esquerdo do mouse na habilidade Throw (Arremessar). Agora encontre outro monstro e aponte para ele. Desta vez, mantenha pressionada a tecla Shift enquanto clica com o botão esquerdo para atacar. A Amazona se posiciona e atira a lança em direção ao monstro. Lembre-se de que, embora você esteja parado, o monstro continua a se aproximar, portanto posicione sua Amazona a uma distância segura antes de começar a atirar contra ele. Lembre-se também de que as armas de ataque à distância se esgotam durante os ataques, portanto fique atento ao seu estoque de lanças.

À medida que você provoca danos no monstro, uma barra vermelha atrás do nome da criatura diminui. Essa é uma maneira fácil de saber o nível de danos que você está provocando no monstro. Cada classe de personagem desenvolve habilidades distintas à medida que avança no jogo. Embora muitas dessas habilidades cresçam novos modos de atacar um inimigo (explicadas adiante neste manual), as noções apresentadas aqui constituem a base do sistema de combate do Diablo II.

TESOUROS

Quando um monstro morre, geralmente deixa cair um item. Para pegá-lo, clique com o botão esquerdo do mouse no item. Seu personagem anda até o item e o coloca no inventário. Alguns itens, como armas e armaduras, ficam disponíveis automaticamente se o personagem ainda não estiver segurando itens semelhantes. Os itens também podem ser encontrados em barris, cestos, jarras ou outros lugares em que possam estar escondidos, portanto sempre clique em todos os lugares para procurá-los. Uma advertência, porém! Alguns recipientes podem ser armadilhas, e um alerta sonoro o avisará do perigo. Alguns baús estão trancados e é preciso ter uma chave para abri-los. As chaves podem ser encontradas enquanto você explora o mundo ou compradas de algum PNC mercador presente na cidade.

MORTE

Como na vida real, no Diabolo II a morte é algo que você deve procurar evitar ao máximo. Quando seu nível de vida atinge zero durante o jogo, você morre. Seu personagem então cai no chão e você perde parte do seu ouro. Uma mensagem é apresentada informando que você morreu e solicitando que você pressione a tecla Esc.

Pressionando a tecla Esc, você reinicia na cidade. Mas seu cadáver permanece no local da sua morte e você precisa retornar ao seu corpo para poder recuperar os itens que tinha quando morreu. Quando encontrar seu cadáver (dica: ele aparece como um "X" roxo no mapa automático quando você se aproxima dele), clique nele com o botão esquerdo para recuperar seus itens. Você deve recolher todo o ouro que deixou cair quando morreu. Quando estiver preparado para a batalha novamente, parta para a vingança contra os monstros que o destruíram. Mas tenha mais cuidado desta vez.

Se o seu cadáver estiver localizado em uma área muito perigosa para ser recuperado ou se você simplesmente não conseguir encontrar seu corpo, você pode tornar as coisas mais fáceis entrando novamente no jogo. Quando você faz isso, seu corpo e todos os seus itens aparecem perto do local de início na cidade. A desvantagem desse método é que você perde todo o ouro que seu personagem deixou cair quando morreu.

Agora você já conhece os principais elementos para poder jogar. Divirta-se e boa sorte!



MENUS DO JOGO

MENU PRINCIPAL



Quando você inicia o Diablo II, o jogo exibe os logotipos da Blizzard Entertainment e da Blizzard North, executa a sequência de abertura do 1º Ato e, depois de exibir a tela de título do Diablo II, abre o menu principal.

O menu principal oferece as seguintes opções:

Single Player (Um jogador) - Selecione esta opção para jogar uma partida sozinho.

Battle.net - Selecione esta opção para jogar o Diablo II no Realm do Battle.net.

Other Multi-player (Outras opções multijogador) - Selecione esta opção para jogar uma partida multijogador em uma rede. Você pode

jogar no modo multijogador pela Internet, no Battle.net, ou por meio de uma conexão TCP/IP direta. Veja a seção Multijogador para obter mais detalhes.

Credits (Créditos) - Selecione esta opção para ver a lista de créditos.

Cinematics (Sequências de filme) - Selecione esta opção para ver os filmes dos Atos que você completou.

Exit Diablo II (Sair do Diablo II) - Sai do jogo e retorna para a área de trabalho.

OPÇÕES INTERIAS DO JOGO

Durante o jogo, várias opções podem ser acessadas por meio do menu do jogo. Para abri-lo, clique no botão "Game Menu" (Menu do jogo), no minipainel, ou pressione a tecla Esc. No modo de um jogador, o jogo entra em pausa quando o menu do jogo é ativado. Esse menu permite que você ajuste várias configurações de controle do jogo, como as de vídeo e de áudio, e do mapa automático. O menu do jogo também permite que você saia do jogo e retorne ao menu principal.

Quando o menu do jogo está ativado, várias opções são apresentadas:



Options (Opções) - Esta opção dá acesso aos submenus de configuração de Sound (Som), Video (Vídeo), Automap (Mapa automático) e Control (Controles). Veja mais detalhes no final desta seção.

Save and Exit Game (Gravar e sair do jogo) - No modo de um jogador, esta opção grava seu personagem atual e volta para o menu principal. No modo Battle.net, esta opção retorna para a sala de bate-papo. No Diablo II, você não precisa gravar explicitamente o jogo, pois o jogo grava seu personagem periodicamente e quando você sai do jogo.

Nos jogos do modo um jogador são gravadas as informações do personagem e do layout do mundo, do mapa automático, da missão e dos pontos de rota. Não são gravadas as localizações do personagem, dos monstros nem dos itens que estão fora do inventário ou da arca do seu personagem. Quando você reinicia um jogo de um jogador com o mesmo personagem, você começa na cidade, mas o mapa automático, o layout do mundo, o inventário, a arca, as missões e os pontos de rota são preservados.

Em um jogo multijogador, as informações de personagem, inventário, arca, missões e pontos de rota são armazenadas, mas o layout do mundo e o mapa automático não são gravados, pois quando um jogo é iniciado nesse modo, um novo mundo é criado aleatoriamente.

Quando morre e sai do jogo sem recuperar o corpo, você encontra seu corpo perto do local inicial ao iniciar um novo jogo.

Se estiver jogando em um Realm do Battle.net, seu personagem será gravado no servidor Blizzard e não no computador. Em todos os outros casos, o personagem será gravado como um arquivo no seu computador.

Return to Game (Voltar para o jogo) - Esta opção fecha o menu do jogo.

OPÇÕES

Na tela Options (Opções), você pode modificar as opções de sistema do Diablo II descritas abaixo. Quando uma dessas opções estiver acinzentada na tela, isso significa que não existe suporte para ela no seu sistema e você não pode modificá-la.



SOUND OPTIONS (OPÇÕES DE SOM)

Sound (Som) - O controle deslizante de som ajusta o volume global dos efeitos sonoros e da música. Deslocar o controle para a direita aumenta o volume. Para desativar os efeitos sonoros e a música, leve o controle deslizante totalmente para a esquerda.

Music (Música) - O controle deslizante de música ajusta apenas o volume da música. Deslocar o controle para a direita aumenta o volume. Para desativar a música do jogo, leve o controle deslizante totalmente para a esquerda.

3D Bias (Equilibrar 3D) - Se a sua placa de som tiver suporte para áudio de hardware 3D, você pode ajustar o controle deslizante 3D

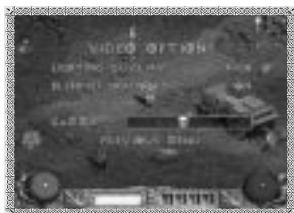
Bias para balancear os volumes de sons 2D e 3D. Deslocar o controle para a direita do centro aumenta o volume dos sons 3D, como efeitos sonoros de combate e fala dos personagens. Deslocar o controle para a esquerda aumenta o volume dos sons estéreo 2D, como música, vento e trovões.

3D Sound (Som 3D) - Se a sua placa de som tiver suporte para áudio de hardware 3D, você pode ativar ou desativar essa opção no menu de opções de som.

Environmental Effects (Efeitos ambientais) - Se a sua placa de som tiver suporte para EAX ou EAX 2, você pode ativar e desativar os efeitos ambientais, como ecos e obstáculos. Essa opção fica acinzentada quando a placa de som não tem suporte para esses efeitos.

NPC Speech (Fala dos PNCs) - Isto permite que você selecione uma de três opções: Audio (Áudio), Text (Texto) ou Audio and Text (Áudio e texto). Mude a opção ativada clicando com o botão esquerdo na opção desejada ou pressionando a tecla Enter enquanto ela estiver selecionada. A opção "Audio and Text" reproduz o áudio das falas dos PNCs e exibe o texto correspondente. A opção "Audio" apenas reproduz o áudio das falas dos PNCs, mas não exibe o texto. A opção "Text" exibe o texto das falas, mas não reproduz o áudio.

Previous Menu (Menu anterior) - Retorna para ao menu principal do jogo.



VIDEO OPTIONS (OPÇÕES DE VÍDEO)

Lighting Quality (Qualidade da iluminação) - Esta opção oferece três configurações: Low (Baixa), Medium (Média) e High (Alta). A iluminação mais suave é obtida com a configuração High.

Blended Shadows (Sombras mescladas) - Com esta opção ativada, as sombras ficam transparentes.

Perspective (Perspectiva) - Disponível apenas com placas 3D com capacidade para Direct3D ou Glide, o modo Perspective adiciona mais efeitos de paralaxe ao jogo, proporcionando uma impressão de profundidade maior.

Gamma (Gama) - O controle deslizante desta opção ajusta o brilho e o contraste globais dos elementos gráficos do jogo. A seleção padrão costuma ser a mais adequada para a maioria das placas de vídeo. Se o jogo estiver muito escuro, ajuste o controle deslizante para torná-lo mais claro.

Previous Menu (Menu anterior) - Retorna para ao menu principal do jogo.

NOTA: Para obter o melhor desempenho de exibição de gráficos no computador, nas opções de vídeo defina o seguinte :

LIGHTING QUALITY : LOW

BLENDED SHADOWS : OFF

PERSPECTIVE: OFF



AUTOMAP OPTIONS (OPÇÕES DO MAPA AUTOMÁTICO)

Fade (Transparência) - Definir esta opção como CENTER (CENTRO) torna mais transparente a área do mapa automático ao redor do seu personagem. Defini-la como EVERYTHING (TUDO) torna mais transparente toda a área do mapa automático. Você pode alternar a definição Fade a qualquer momento, pressionando a tecla F10.

Center When Cleared (Centralizar quando fechado) - Definir esta opção como YES (SIM) centraliza novamente o mapa automático na próxima vez que for ativado. Você pode centralizar o mapa

automático a qualquer momento, pressionando a tecla F9.

Show Party (Mostrar grupo) - Definir esta opção como OFF (DESATIVADA) oculta, no mapa automático, a localização dos personagens aliados (inclusive os membros do grupo, contratados e criaturas conjuradas). Pressione a tecla F11 para mostrar/ocultar a localização dos membros do grupo, a qualquer momento.

Show Names (Mostrar nomes) - Esta opção mostra os nomes dos personagens (de jogadores e PNCs) no mapa automático. Pressione a tecla F12 para mostrar/ocultar os nomes do grupo a qualquer momento (isso também mostra os nomes dos jogadores).

Previous Menu (Menu anterior) - Retorna para o menu principal do jogo.



CONTROL CONFIGURATION (CONFIGURAÇÃO DOS CONTROLES)

Esta tela permite reconfigurar todas as teclas de atalho e controles usados no Diablo II. É também uma referência útil para ver as teclas e controles atribuídos aos diversos comandos.

Para alterar a tecla atribuída a um comando, realce e clique com o botão esquerdo na tecla, para que ela brilhe, e pressione a nova tecla a ser atribuída. Você pode fazer isso para todos os comandos do teclado do jogo. Quando estiver satisfeito com as configurações de controle, escolha a opção "Accept" (Aceitar), localizada na parte inferior direita do menu.

NOTA: Se o seu mouse tiver mais de dois botões, você poderá atribuir os botões adicionais usando essa opção. Para atribuir um botão do mouse para uma ação, realce a tecla associada ao comando no menu de configuração e pressione o botão do mouse que você quer configurar para este comando.

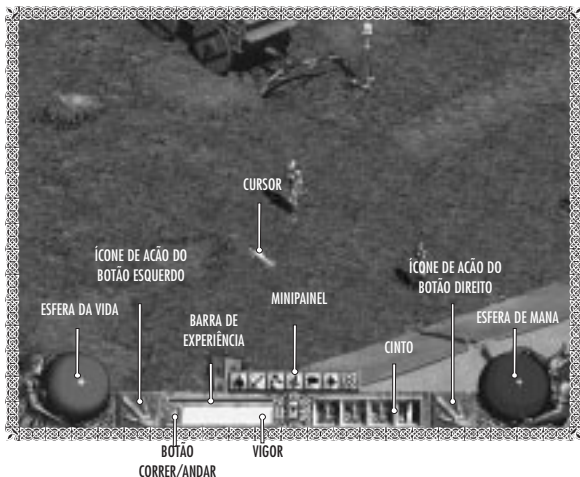
CONTROLE DO PERSONAGEM

A INTERFACE DO JOGO

A parte superior da tela do jogo é a área de jogo. A área de jogo mostra seu personagem, as redondezas e todas as criaturas ou itens presentes no seu campo de visão.

A parte inferior da tela é a barra da interface. A barra da interface mostra informações importantes sobre as condições do seu personagem e oferece os controles necessários para acessar informações e recursos adicionais do jogo.

Clique nos controles da barra da interface para acessá-los. Para obter mais informações sobre um controle ou botão, mantenha o mouse sobre o controle por alguns instantes. Uma descrição sucinta é exibida.



Vários elementos compõem a barra de interface:

Esfera da vida - A esfera vermelha no canto inferior esquerdo indica a saúde do seu personagem, chamada de "Life" (Vida). A quantidade de vida é a quantidade de danos que o seu personagem pode sofrer antes de morrer. A vida não se regenera automaticamente. Você pode recuperá-la ingerindo poções de cura, usando as habilidades pessoais, visitando um PNC que tenha o poder de curar. Mas você pode encontrar alguns itens que têm o poder de regenerar a vida.

Esfera de mana - A esfera azul no canto inferior esquerdo indica o nível de mana do seu personagem. Quando o mana acaba, o personagem fica temporariamente incapaz de lançar feitiços ou usar certas habilidades. Com o tempo, o mana é regenerado e enche a esfera.

Ícones de ação do botão esquerdo e do botão direito - Seu personagem pode lutar, conjurar feitiços, usar habilidades e executar várias outras ações. Clicando com os botões esquerdo e direito do mouse, você executa ações. Usando os ícones de ação, você pode atribuir diversas ações para o mouse. O ícone de ação à esquerda representa a ação atual do botão esquerdo do mouse, enquanto o ícone de ação da direita representa a ação do botão direito do mouse. Quando você clica com o botão esquerdo em um ícone de ação, é exibido um menu de ícones de habilidades. Clique em um ícone de habilidade para atribuí-la a um botão do mouse.

Minipainel - O minipainel está localizado próximo ao centro da barra da interface. Ele contém uma fileira de botões que mostram mais informações sobre seu personagem ou acessam outros recursos do jogo. Você pode abrir ou fechar o minipainel clicando no botão do minipainel, localizado no centro da barra da interface. Os botões do minipainel são:

Character (Personagem) - Mostra uma tela com os atributos do seu personagem.

Inventory (Inventário) - Abre a mochila e mostra seu inventário.

Skill Tree (Árvore de habilidades) - Mostra uma tela com sua árvore de habilidades.

Party Menu (Menu do grupo) - Mostra um menu de todos os jogadores.

Automap (Mapa automático) - Mostra um mapa de toda a área vizinha.

Message Log (Histórico de mensagens) - Mostra o histórico das mensagens enviadas no jogo.

Quest Log (Histórico de missões) - Mostra um menu que informa a situação das suas missões.

Game Menu (Menu do jogo) - Mostra o menu das opções do jogo.

Para ver uma descrição completa desses botões, consulte as seções correspondentes, neste manual.

Belt (Cinto) - Esta fileira de quatro caixas representa o cinto do seu personagem. Nele você pode guardar poções e pergaminhos de portais de cidade ou de identificação para acessá-los rapidamente. No jogo, você encontrará cintos maiores, que podem guardar mais itens de cada vez. Quando encontrar um desses cintos, mova o seu cursor sobre o cinto para mostrar as entradas disponíveis ou pressione a tecla ~ (til) para abrir e fechar as entradas.

Experience Bar (Barra de experiência) - Esta barra é preenchida conforme seu personagem ganha experiência derrotando monstros. Quando ela é totalmente preenchida, o personagem avança para o nível seguinte e a barra volta ao zero. Mantenha o mouse sobre a barra de experiência para ver exatamente quantos pontos de experiência você possui e quantos necessita para atingir o próximo nível.

Barra de Stamina (Vigor) e Botão Run/Walk (Correr/Andar) - Clique no botão Correr/Andar para alternar os movimentos do personagem entre andar e correr. Quando corre, você usa o seu vigor. A barra de vigor mostra quanto vigor você ainda tem. Reduzir a velocidade para andar aumenta o vigor. No entanto, se a barra de vigor se esgotar completamente, será necessário parar e descansar por um momento para poder recuperar o vigor.

MOVIMENTAÇÃO

Para mover o personagem no jogo, posicione o cursor do mouse sobre um local e clique com o botão esquerdo. Se existir um caminho livre para o local, o personagem irá para lá. A tela se desloca para se manter centralizada no personagem o tempo todo, e revela novas áreas conforme você se movimenta.

Para manter o personagem em movimento, mantenha pressionado o botão esquerdo do mouse. Ele continuará avançando na direção indicada pelo cursor até que você libere o botão do mouse. Obstáculos como paredes, monstros ou portas fechadas podem impedir que o personagem chegue ao local desejado.

CORRER

Embora seu personagem normalmente ande, correr é mais rápido e é recomendado para cobrir distâncias maiores. Para correr, mantenha pressionada a tecla Ctrl enquanto orienta seu personagem na área do jogo. Você também pode correr clicando no botão Correr/Andar, localizado na barra da interface, ou pressionando a tecla R. Clique no botão Correr/Andar ou pressione a tecla R novamente para retornar ao modo andar.

Você pode correr enquanto seu personagem tiver vigor. A barra de vigor indica quanto você ainda possui e a rapidez em que o vigor está sendo consumido. Reduzindo sua velocidade voltando a andar, você pode recuperar o vigor. Se você correr até esgotar todo seu vigor, precisará parar um pouco para começar a recuperá-lo.



O MAPA AUTOMÁTICO

À medida que você explora o mundo, o jogo cartografa os locais visitados. O mapa mostra aspectos importantes da região, como escadarias e nichos mágicos, e ajuda a navegar pelo mundo. Para abrir o mapa automático, selecione o ícone Automap, no minipainel, ou pressione a tecla Tab do teclado. O mapa automático aparece na área do jogo. Observe que o jogo não pára quando o mapa automático é aberto. Você ainda pode se movimentar, atacar as criaturas do mundo e ser atacado por elas.

"X" azul - Indica a localização do personagem no mapa automático. Outros ícones representam diferentes objetos do jogo

que aparecem no mapa à medida que você se aproxima deles.

- "X" **branco** - Indica os PNCs, habitantes das cidades e personagens amigáveis com os quais você interage.
- "X" **vermelho** - Em jogos multijogador, indica outros jogadores presentes no jogo que não pertencem ao seu grupo e podem ser hostis.
- "X" **verde claro** - Em jogos multijogador, indica outros jogadores que aderiram ao seu grupo.
- "X" **verde escuro** - Indica contratados ou outras criaturas aliadas a você ou ao seu grupo.
- "X" **roxo** - Quando você morre, indica a localização do seu corpo.
- "X" **amarelo** - Indica as localizações dos portais mágicos que conduzem para outros locais, como os portais de cidade.

Você pode rolar o mapa automático usando as teclas de seta do teclado. Se quiser centralizar novamente o mapa, pressione a tecla F9.

Para fechar o mapa automático, pressione o botão Automap, no minipainel, ou pressione a tecla Tab novamente. Você também pode pressionar a **barra de espaço**, a qualquer momento, para fechar as telas que estão abertas.

COMBATE CORPO-A-CORPO

Para atacar um monstro presente na área do jogo, leve o cursor até o monstro e clique com o botão esquerdo do mouse. Se o ataque corpo-a-corpo estiver atribuído ao ícone de ação do botão esquerdo, seu personagem avançará em direção ao monstro e o atacará. Observe que conforme você move o cursor sobre o monstro visado, o nome da criatura e uma barra vermelha escura de saúde aparecem perto da parte superior da área de jogo. Todas as propriedades especiais do monstro aparecem abaixo do seu nome.

Você pode atacar continuamente posicionando o cursor sobre o alvo e mantendo pressionado o botão esquerdo do mouse (ou o botão direito se uma habilidade relevante tiver sido atribuída ao ícone de ação do botão direito). Seu personagem agora está bloqueado no alvo e continuará a seguir e a atacar a criatura até matá-la, mesmo que seu cursor não permaneça sobre o alvo.

COMBATE À DISTÂNCIA

Quando estiver usando arcos, facas de arremesso ou outras armas de ataque à distância, talvez você prefira disparar sem se mover. Quando você mantém pressionada a tecla Shift, seu personagem permanece no local enquanto dispara contra o alvo. Isso se aplica a todas as outras ações, permitindo que seu personagem fique em pé, lute ou conjure feitiços enquanto se mantém parado.

USO DE ÍTEIS

Para pegar um item ou interagir com objetos do mundo, realce o item com o cursor e clique com o botão esquerdo do mouse. Dessa forma, você pode abrir portas, destrancar baús, falar com pessoas ou pegar itens que estão no chão.

Quando você pega um item, ele vai para o seu inventário. Para abrir o inventário, pressione o botão Inventory (Inventário), no minipainel, ou pressione a tecla I. A tela do inventário ocupa metade da área de jogo. Observe que o jogo prossegue na outra metade.

A parte superior da tela do inventário contém várias caixas que representam as diferentes áreas nas quais é possível guardar equipamentos. A grade retangular na parte inferior do inventário representa sua mochila.

Quando você pega um item que pode ser usado e o seu personagem está com a área adequada para o equipamento disponível, o item é automaticamente utilizado. Por exemplo, se o seu personagem não tem capacete e você pega um, ele passa a usar o capacete automaticamente.

As áreas de equipamento do seu personagem são:



Cabeça - É onde você coloca capacetes, chapéus, coroas e coisas desse tipo.

Corpo - É onde você coloca a armadura para melhor proteger o seu personagem.

Braço direito - É onde você coloca armas como espadas ou arcos.

Braço esquerdo - É onde você normalmente usa o escudo. No entanto, quando tiver uma arma de duas mãos ou um arco na mão direita, essa área mostrará uma versão acinzentada da arma, indicando que as duas mãos estão ocupadas.

O personagem Bárbaro pode usar uma arma secundária na entrada do braço esquerdo.

Mãos - As mãos podem usar luvas para aumentar o nível de defesa do seu personagem.

Cintura - Os cintos podem ser usados aqui para melhorar a defesa e aumentar o número de poções ou pergaminhos que podem ser carregados.

Pés - Os pés podem usar botas para aumentar o nível de defesa do personagem.

Pescoço - Amuletos e colares podem ser usados para dar poderes especiais a quem os estiver usando. No entanto, apenas um deles pode ser usado por vez.

Dedos - Muitas vezes os anéis contêm propriedades mágicas poderosas. Podem ser usados dois anéis por vez.

Mochila - A grande área na parte inferior da tela é a mochila do seu personagem. Itens de tamanhos diferentes ocupam quantidades de espaço diferentes na mochila. A organização cuidadosa dos itens, dentro da mochila, pode aumentar o aproveitamento do espaço disponível e a quantidade de coisas que você pode levar. Mas de vez em quando você precisará decidir entre o que levar, o que vender ou mesmo o que jogar fora. Para saber mais sobre algum item presente no seu Inventário, passe o cursor sobre o item. Uma janela aparece com uma descrição do item e suas propriedades. Para pegar um item no inventário, clique com o botão esquerdo nele. O cursor assume a imagem do item. Para soltar o item, clique nele com o botão esquerdo novamente. Se você o soltar na área do jogo, ele cairá no chão. Se o soltar sobre outro item, eles trocam de lugar. Você pode guardar itens soltando-os em uma área vazia da mochila. Para usar armas, armaduras ou outros itens que pode vestir, pegue-o no inventário e solte-o na parte adequada do seu personagem.

Observe que se você pegar um item na área do jogo enquanto a tela do inventário estiver aberta, ele não será automaticamente acrescentado ao inventário. Você deverá colocá-lo lá.

Você pode beber poções e lançar feitiços com pergaminhos ou tomos (que contenham pelo menos um pergaminho) presentes na mochila, clicando neles com o botão direito. Outra seção do seu inventário mostra a quantidade de ouro que o personagem possui. Os PNCs comerciantes trocam ouro por equipamentos, serviços ou suprimentos. O botão Gold (Ouro) permite selecionar uma quantidade de ouro para deixar no chão, depositar na Arca ou oferecer em uma negociação com outro jogador. A quantidade total de ouro que você pode carregar depende do nível do seu personagem.

Para fechar o inventário, clique no ícone Fechar na tela do inventário. Você também pode pressionar a **barra de espaço** a qualquer momento para fechar as telas que estiverem abertas, inclusive a do Inventário.



O CINTO

O objetivo do cinto é permitir um acesso rápido às poções do seu personagem. Na barra da interface, ele é representado como uma fileira com quatro entradas. Cada entrada pode conter apenas uma poção ou pergaminho. Os cintos maiores têm mais entradas. Para mostrar as entradas adicionais, posicione o cursor sobre o cinto.

Uma pequena janela aparece, mostrando as entradas adicionais disponíveis. Você também pode pressionar a tecla ~ para abrir e fechar as entradas adicionais do cinto. O personagem começa com duas poções de cura já presentes no cinto.

Para beber uma poção, clique nela com o botão direito. Um número (1 - 4) também aparece em cada entrada ocupada do cinto. Pressione uma dessas teclas para beber uma poção sem precisar clicar nela.

Os cintos maiores oferecem outras vantagens. Quando você bebe uma poção ou lê um pergaminho, o item acima dele desce para substituí-lo. Se você tem uma poção ou pergaminho em uma entrada de tecla de atalho e pega outro do mesmo tipo, o item fica acima do primeiro. Isso continua até que a pilha esteja completa. Quando o cinto não tem mais entradas disponíveis, a poção é colocada na mochila.

As poções de saúde e de mana são automaticamente colocadas no cinto quando você as pega. Nele você também pode colocar pergaminhos de identificação e de portal de cidade, além de outras poções que pode beber. Porém, esses itens não são colocados automaticamente no cinto, a menos que a) já exista um item igual em uma das quatro entradas de tecla de atalho, e b) exista uma entrada vazia acima da entrada do item igual.

USO DE HABILIDADES E FEITIÇOS

Seu personagem emprega diversas habilidades e feitiços que você ativa usando os botões esquerdo ou direito do mouse. Você pode alterar a habilidade ou feitiço associado a esses botões clicando nos ícones de ação dos botões direito ou esquerdo. Clicar com o botão esquerdo nesses ícones mostra um menu com todas as habilidades e feitiços disponíveis para esse botão do mouse. Todas as habilidades ativas estão disponíveis para o botão direito, mas somente as habilidades de ataque estão disponíveis para o botão esquerdo. As habilidades específicas disponíveis nos ícones de ação dos botões esquerdo ou direito dependem da classe do personagem.

À medida que o personagem aprende novas habilidades, elas aparecem nesses menus. Um bom exemplo dos ícones de ação é usar a sua habilidade Throw (Arremessar) para rebater uma poção de Gás putrefato. Algumas poções podem ser usadas como armas, explodindo ao impacto ou liberando uma nuvem de veneno. Para preparar o personagem, mude o ícone de ação do botão direito clicando nele com o botão esquerdo. No menu que aparece, clique então com o botão esquerdo no ícone "Throw" (Arremessar). Coloque a poção em uma entrada de braço do inventário do personagem. Agora, quando você clicar com o botão direito, o personagem arremessará a poção no alvo. Enquanto tiver poções, você poderá arremessá-las.



Uma forma rápida de alternar entre as habilidades é atribuir teclas de atalho àquelas que você usa com maior frequência. Com as teclas de atalho, é possível alternar entre as habilidades pressionando uma única tecla. Para atribuir uma tecla de atalho a uma habilidade, clique com o botão esquerdo em um ícone de ação para abrir o menu de habilidades, leve o cursor até a habilidade desejada e pressione uma tecla de função, de F1 a F8. Pressione a barra de espaço quando terminar. Agora, sempre que você quiser alternar para uma habilidade diferente, basta pressionar a tecla de atalho atribuída, e a habilidade correspondente será atribuída a um ícone de ação do botão do mouse correspondente. Nem todas as habilidades aparecem nos menus dos ícones ativos. Habilidades

passivas, como o Calor das Feiticeiras, permanecem em vigor continuamente depois de adquiridas, e portanto não são relacionadas nos menus.

UMA VOLTA PELA CIDADE

INTERAÇÃO COM HABITANTES DA CIDADE (PNCs)



No Diablo II, é importante interagir com pessoas da cidade. Elas contam coisas relevantes sobre eventos e pessoas no mundo de Santuário, e algumas oferecem bens ou serviços que o ajudarão em suas aventuras.

Notícia urgente - Um PNC com um ponto de exclamação (!) sobre a cabeça TEM notícias urgentes para você. Geralmente são informações importantes sobre como completar suas missões e avançar no jogo. Você deve se aproximar e falar com qualquer pessoa da cidade que tenha um "!" sobre a cabeça.

Para falar com um habitante da cidade, realce-o com o mouse e clique com o botão esquerdo. Seu personagem automaticamente se dirige a ele e inicia uma conversação. Mas nem todos os PNCs gostam de conversar. Mas não se preocupe, porque as pessoas da cidade que ficam caladas não têm informações importantes para você.



Menu de interação - Depois das apresentações iniciais, falar com uma pessoa da cidade uma segunda vez exibe um Menu de interação. Esse menu mostra as opções referentes àquele habitante específico, como negócios ou notícias. Essas opções mudam de um PNC para outro. Você pode fechar rapidamente o menu de interação com o botão esquerdo em um local afastado do personagem ou pressionando Esc ou a barra de espaço.



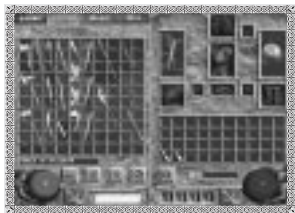
Histórico de missões - Às vezes as pessoas das cidades pedem que você cumpra uma missão para elas, ou você pode se deparar com uma missão durante uma aventura. Quando você recebe uma missão, um botão "Quest Log" (Histórico de missões) é exibido no canto inferior esquerdo da área do jogo. Clique nesse botão para abrir o Histórico de missões. Esse histórico informa a situação das suas missões e indica o que é preciso fazer a seguir. As missões que você ainda não recebeu ficam acinzentadas e não podem ser selecionadas. As missões já designadas aparecem em cores e podem ser selecionadas clicando-se nelas. Clique no botão Speech (!) (Fala) na parte inferior do menu de histórico de missões para reproduzir a fala selecionada. Sempre que ocorrer um evento

importante que afeta a situação do histórico de missões, o botão Quest Log aparecerá no canto inferior esquerdo da área de jogo. Clique nesse botão para ver as novas informações.

COMPRA E VENDA

Nas suas aventuras, você encontrará habitantes das cidades que compram e vendem objetos e oferecem serviços. Para acessar essas opções, você deve primeiro abrir o menu de interação clicando em um PNC. Nesse menu, escolha "Trade" (Negociar) ou "Trade/Repair" (Negociar/Consertar) para abrir a tela do comerciante.

Tela do comerciante - A tela do comerciante é dividida em duas partes: o inventário do comerciante à esquerda e o seu próprio inventário à direita. Na parte superior do inventário do comerciante existem várias guias. Quando você clica com o botão esquerdo em uma guia, você alterna o tipo de item que o comerciante possui. Podem ser armaduras, armas, feitiços e itens diversos.



Posicione o cursor sobre um item do comerciante para ver o nome, o preço e as propriedades do item. Quando realça um item que você possui, são mostrados o nome e as propriedades do item, e o preço que o comerciante está disposto a pagar por ele. Para comprar, clique com o botão esquerdo no item que deseja adquirir. Uma caixa de diálogo aparece, perguntando se você tem certeza de que deseja comprar o item. Selecione "Yes" (Sim), e se você tiver ouro suficiente, ele será transferido para o inventário. O custo do item é automaticamente deduzido do total de ouro que você tem, contando o ouro que está na sua Arca. Clicar com o botão direito em um item compra-o imediatamente, sem que seja solicitada a confirmação da compra.

Para vender um item, pegue-o do inventário, clicando nele com o botão esquerdo. Leve o item para o inventário do comerciante e clique com o botão esquerdo para completar a venda.

Outra forma de comprar e vender é usar os botões Purchase (Comprar) e Sell (Vender), localizados na parte inferior da tela do comerciante.



Botão Purchase (Comprar) – Quando você clica no botão Comprar, o cursor se transforma em uma seta preenchida. Clique com o botão esquerdo para comprar o item. Se tiver ouro suficiente, uma janela aparecerá para confirmar a compra.



Botão Sell (Vender) - Quando você clica no botão Vender, o cursor se transforma em uma seta vazada. No inventário, clique com o botão esquerdo sobre o item para vendê-lo ao comerciante. Uma janela aparecerá para confirmar a venda.



Botão Repair (Consertar) - Alguns comerciantes podem consertar armas e armaduras desgastadas ou quebradas. As armas e as armaduras possuem uma vida útil limitada. À medida que você as utiliza, elas se desgastam lentamente até se quebrarem. Quando um item está quebrado, é necessário consertá-lo para poder usá-lo novamente.

Quando um item está quase se quebrando, sua silhueta é exibida no canto superior direito da tela, em amarelo ou vermelho. Quando isso ocorre, é hora de consertá-lo. Verifique a durabilidade dos itens movendo o cursor sobre eles, no Inventário.

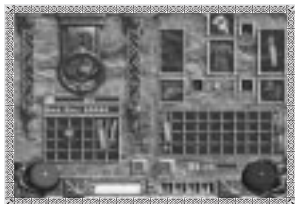
Quando o comerciante tem condições de consertar o item para você, um botão Repair (Consertar) aparece próximo à parte inferior do inventário do comerciante. Clique nesse botão para transformar o cursor em um martelo e clique no objeto que deseja consertar. Uma janela de confirmação é exibida com o custo do conserto.

A ARCA



Próximo ao local em que inicia cada ato, você verá uma grande arca – ele é sua Arca particular. A arca é um local seguro e permanente para você guardar seus itens valiosos, inclusive o ouro que encontrar pelo caminho.

Para ativar a arca, clique nela com o botão esquerdo. Uma tela semelhante à tela do comerciante aparece. No lado esquerdo da tela fica a arca, uma versão menor da grade da mochila. Para armazenar seus itens na arca, pegue-os no inventário e coloque-os na grade.



Quando você clica no botão Deposit (Gold) (Depositar - Ouro) na tela de inventário, é exibida uma caixa de diálogo perguntando quanto ouro você quer depositar na arca. Para levar ouro de volta para o Inventário, clique no botão Withdraw (Gold) (Retirar - Ouro) na arca. Para sua conveniência, o ouro depositado na arca é usado juntamente com o ouro do inventário quando você negocia com os comerciantes. À medida que o personagem avança para os atos posteriores, a quantidade de ouro que você pode guardar na arca aumenta.

Use a arca para guardar os itens que você quer manter, sem precisar ocupar o precioso espaço do inventário. Os itens deixados no chão ou na cidade desaparecem em alguns minutos.

PONTOS DE ROTA

O mundo do Santuário é imenso e freqüentemente as distâncias entre as cidades e suas regiões mais remotas são grandes. Durante a Guerra de Sin, os Horadrim inventaram um sistema mágico de pontos de rota para viajarem automaticamente de um local para outro. Esses feitiços foram esquecidos há muito tempo, conforme os magos horádrics desapareceram. No entanto, esses pontos permanecem como um legado do grande poder dos Horadrim e seu valor não pode ser ignorado.

Você pode encontrar pontos de rota dentro de cada cidade e em diversos locais de cada ato. Quando você clica em um desses pontos, um menu de pontos de rota é exibido, com uma lista de destinos.



Menu de pontos de rota - Este menu mostra todos os locais para os quais você pode viajar. Clique nos pontos de rota à medida que os encontra para acrescentá-los a esse menu. Os destinos que aparecem em cinza são os que você ainda não descobriu e portanto não ativou. Você pode pular de um ponto de rota mostrado em texto azul para outro, clicando no botão correspondente no menu. Você também pode acessar os pontos de rota dos outros Atos usando a Guia Act (Ato) desse menu. Como os pontos de rota são gravados com seu personagem entre os jogos, eles constituem uma forma rápida de ir de uma área explorada para outra.

DESENVOLVIMENTO DO PERSONAGEM

PARA GANHAR PONTOS DE EXPERIÊNCIA E AVANÇAR ENTRE OS NÍVEIS



Um dos principais objetivos no Diablo II é o desenvolvimento e a evolução do personagem. À medida que joga, você ganha pontos de experiência derrotando criaturas malignas presentes no mundo. Quando você atinge certos níveis de experiência predefinidos, o personagem passa para o nível seguinte. Você pode conferir sua evolução para o próximo nível examinando a estreita barra horizontal de experiência, logo acima da barra de vigor. Quando a barra fica cheia, você passa para o nível seguinte. Passe o cursor sobre a barra para ver seus pontos atuais e os que ainda faltam para alcançar o nível seguinte.

Quando você muda de nível, as esferas de vida e mana ficam cheias novamente e você ganha pontos que pode usar para melhorar as habilidades do personagem. Dois botões aparecem na tela: o botão New Stats (Novas estatísticas), no canto inferior esquerdo, e o botão New Skill (Nova Habilidade), no canto inferior direito. Quando você clica neles, é exibida uma tela que permite atribuir os novos pontos para suas estatísticas e habilidades.

ATRIBUTOS DO PERSONAGEM



Sempre que avança um nível, você ganha cinco pontos que podem ser distribuídos pelos quatro atributos do personagem: Strength (Força), Dexterity (Destreza), Vitality (Vitalidade) e Energy (Energia). Quando clica no ícone New Stats, você vai para a tela do personagem. Você também pode abrir essa tela, a qualquer momento, pressionando as teclas A ou C, ou clicando no botão Character (Personagem), no minipainel.

Na tela do personagem, atribua os novos pontos clicando no botão "+" grande, ao lado do atributo que deseja aumentar. Cada clique aumenta o atributo em um ponto. Depois de alocados todos os pontos de estatísticas, o ícone de novas estatísticas desaparece da área de jogo.

NOTA: Todos os pontos de estatística atribuídos são permanentes, portanto pense bem antes de alocá-los!

Antes de decidir como atribuir os pontos, dedique um pouco de tempo para examinar as informações mostradas na tela Character Attributes (Atributos do personagem):

Level (Nível) – Indica o nível atual do personagem. Os novos personagens começam no nível 1.

Experience Points (Pontos de experiência) – Mostra a quantidade de pontos de experiência que o personagem já recebeu. Ele recebe pontos de experiência sempre que você ou os membros do grupo derrotam monstros em combate.

Next Level (Nível seguinte) – Informa a quantidade de experiência necessária para chegar ao nível seguinte.

Strength (Força) – A força aumenta a quantidade total de danos provocados por seus ataques. É também um fator que afeta o uso de armas e equipamentos. Ao lado da força, são exibidas as taxas de danos de ataque associadas às habilidades que você selecionou para os ícones de ação dos botões esquerdo e direito.

Attack Damage (Danos de ataque) – O campo de danos de ataque superior indica os danos da habilidade selecionada no ícone de ação do botão esquerdo, enquanto o inferior mostra os danos decorrentes da habilidade selecionada no ícone de ação do botão direito. Os danos mostrados sempre correspondem à ação atual, seja ela um ataque, uma habilidade ou um feitiço. Quanto mais alto for o valor, mais danos o personagem pode provocar por ataque. Quando o campo fica vazio, a ação selecionada nesse local não provoca danos diretos.

Quando você joga com um Bárbaro e segura duas armas, você vê dois números nesses campos. Eles representam os danos de ataque de cada arma que você tem nas mãos.

Dexterity (Destreza) – A destreza é um fator que afeta o uso de certas armas. Ela também ajuda a determinar a frequência de êxito dos ataques corpo-a-corpo ou à distância em que seu personagem se envolve e afeta as habilidades do personagem para se defender contra ataques – ou seja, a Taxa de ataque e a Taxa de defesa, respectivamente:

Attack Ratings (Taxas de ataques) - O campo de taxa de ataque superior corresponde à ação selecionada no ícone de ação do botão esquerdo, enquanto o inferior corresponde à habilidade do ícone de ação do botão direito. Quanto maior for o valor, maior a frequência em que os ataques do personagem atingirão o adversário. Os ataques por feitiços e habilidades que não sejam de combate não têm taxas de ataque e, quando são selecionados em um ícone de ação, o campo associado fica em branco.

Quando você joga com um Bárbaro e segura duas armas, você vê dois intervalos numéricos nesses campos. Eles representam as taxas de ataque de cada arma que você tem nas mãos.

Realce com o cursor o campo da taxa de ataque superior para ver a probabilidade de seus ataques atingirem criaturas cujo nível é igual ao seu.

Defense Rating (Taxa de defesa) - A taxa de defesa indica a capacidade do personagem de evitar ser atingido em combate. Quanto maior o valor, menor a probabilidade de o personagem ser atingido. Realce com o cursor o campo de taxa de defesa para ver a probabilidade de ser atingido por uma criatura de nível igual ao seu.

Vitality (Vitalidade) - A vitalidade determina a quantidade de vida que o personagem possui e a distância que ele pode percorrer correndo, sem descansar.

Stamina (Vigor) - O vigor afeta a distância que você pode percorrer correndo. Com mais vigor, você pode correr mais sem se cansar (e se forçado a andar).

Life (Vida) - A vida é a quantidade de danos que o personagem pode sofrer antes de morrer. Ela não se regenera automaticamente. A vida é recuperada por meio da ingestão de poções de cura ou visitando um PNC que tenha poder de cura. Existem, porém, alguns itens e habilidades que regeneram vida.

Energy (Energia) - A energia determina a quantidade de mana que o personagem possui.

Mana - Mana é a essência espiritual do personagem. Toda vez que certas habilidades são usadas, como Fire Bolt (Raio de Fogo) da Feiticeira ou Double Swing (Golpe Duplo) do Bárbaro, certa quantidade de mana é consumida. Quando o mana acaba, o personagem fica temporariamente incapaz de conjurar feitiços ou de usar certas habilidades. Com o tempo, o mana se regenera.

Stat Points Reamining (Pontos de estatística restantes) - Mostra o número de pontos de estatísticas disponíveis para distribuição entre seus atributos. Quando avança um nível, você ganha cinco pontos para distribuir.

Fire Resistance (Resistência ao fogo) - Mostra a probabilidade de você resistir a danos de ataques de fogo. Quanto maior for sua resistência, menos danos você sofrerá com ataques de fogo.

Cold Resistance (Resistência ao frio) - Mostra a probabilidade de você resistir a danos de ataques de frio. Quanto mais resistência você possui, menos danos sofre com ataques de frio.

Lightning Resistance (Resistência a raios) - Mostra a probabilidade de você resistir a danos de ataques de raios. Quanto maior for sua resistência, menos danos você sofrerá com ataques de raio.

Poison Resistance (Resistência a venenos) - Mostra a probabilidade de você resistir a danos de ataques de venenos. Quanto maior for sua resistência, menos danos você sofrerá com ataques de veneno.

Normalmente os números que representam as estatísticas atuais do personagem aparecem na cor branca. Porém, quando um item mágico ou outro efeito mágico aumentou a estatística ou atributo, o número aparece na cor azul.

A ÁRVORE DE HABILIDADES

Cada vez que avança um nível, você ganha pontos de habilidade. As habilidades são talentos especiais que modelam a natureza individual do seu personagem. Você pode personalizar seu personagem de várias maneiras, escolhendo caminhos de habilidades distintas, o que resulta em experiências diferentes.

Clique no ícone New Skill (Nova habilidade) para abrir a tela da árvore de habilidades. Você pode abrir essa tela pressionando a tecla T ou clicando no botão da árvore de habilidades no minipainel.

As habilidades mostradas na tela são dispostas em uma estrutura ramificada. As habilidades disponíveis para seu personagem são divididas em três áreas principais representadas pelas guias com nomes dispostas ao longo do lado direito do menu da árvore de habilidades. Clique com o botão esquerdo nessas guias para alternar entre as áreas das habilidades principais.



Skill Choices Remaining (Pontos de habilidade restantes) - Esse campo mostra o número de pontos de habilidade que você pode distribuir na árvore de habilidades.

Habilidades - Para ver uma habilidade específica, realce-a para exibir uma descrição com informações importantes. Essas descrições explicam o que a habilidade faz, por exemplo, o grau de danos que provoca, seu alcance e quanto de mana ela consome. Se você alocar pelo menos um ponto para uma habilidade, a sua descrição também detalhará o quanto a habilidade melhora no nível seguinte.

Quando há pontos disponíveis, clicar com o botão esquerdo em uma habilidade atribui um ponto para essa habilidade. Quando não há pontos disponíveis, clicar com o botão esquerdo em uma habilidade atribui a habilidade para o ícone de ação do botão direito. Para aplicar pontos de habilidade, clique com o botão esquerdo na habilidade desejada. É importante notar que aumentar a eficiência de uma habilidade antiga pode ser mais útil do que aprender uma nova.

NOTA: Os pontos de habilidade atribuídos são permanentes, portanto atribua-os com cuidado!

Poucas habilidades estão disponíveis para um novo personagem. Mais habilidades aparecem à medida que você evolui entre os níveis e investe em habilidades que são pré-requisitos de outras. Siga as linhas na árvore de habilidades e leia as descrições das habilidades para determinar os pré-requisitos necessários para habilidades mais avançadas.

VITÓRIA E NÍVEIS DE DIFÍCULDADE

A aventura não precisa terminar só porque você derrotou as criaturas do inferno. O Diablo II oferece três níveis de dificuldade: Normal, Nightmare (Pesadelo) e Hell (Inferno). Depois que você conclui o jogo com o nível de dificuldade Normal, a dificuldade Pesadelo se torna disponível para o personagem quando você o seleciona na tela de seleção de personagem. Depois do Pesadelo, vem o Inferno.

Quando você seleciona um novo nível de dificuldade, o mundo é gerado outra vez aleatoriamente e repovoado com criaturas mais difíceis e tesouros mais valiosos. Isso permite que você continue a desenvolver o personagem enquanto desejar.

MULTIJOGADOR

Uma das melhores formas de se jogar o Diablo II é com outras pessoas. No menu principal existem duas opções multijogador: Battle.net e Other Multi-player (Outras opções multijogador). No Battle.net, você pode encontrar literalmente milhares de outros jogadores com quem jogar (ou com quem competir) na missão de destruir o Diablo. Quando escolhe a opção Battle.net, você joga com personagens do Realm que ficam armazenados exclusivamente nos servidores do Realm do Battle.net. Escolhendo a opção Other Multi-player, você joga com personagens Open (Abertos) que ficam no computador, como os personagens do modo de um jogador. As opções de Other Multi-player são: Open Battle.net e TCP/IP. A seção subsequente à seção Battle.net abaixo apresenta mais detalhes sobre essas duas opções.

JOGAR O DIABLO II NO BATTLE.NET

O Battle.net é a rede de jogos online gratuita da Blizzard Entertainment. O Battle.net oferece um local onde os jogadores podem se encontrar, conversar e participar de aventuras juntos. Se você nunca participou de jogos multijogador, o Battle.net é a forma mais rápida e fácil de jogar os jogos da Blizzard online. Você precisa ter um Provedor de serviços de Internet (PSI) para acessar esse recurso. A Blizzard não cobra pelo uso do Battle.net, mas você é responsável pelo pagamento das taxas habituais do seu provedor.

PARA SE CONECTAR AO BATTLE.NET



Para se conectar ao Battle.net, clique no botão Battle.net, localizado na tela de opções principal. Faça o login usando seu nome de conta e senha do Battle.net. Se ainda não tiver uma conta, crie uma clicando no botão "Create New Account" (Criar nova conta). Depois de criar sua conta, você é automaticamente conectado ao Battle.net.

SELEÇÃO OU CRIAÇÃO DE UM PERSONAGEM DO BATTLE.NET REALM



Os personagens do Battle.net Realm são usados exclusivamente nos Realms do Diablo II do Battle.net e não podem ser usados em jogos dos tipos um jogador, Open (Abertos) ou TCP/IP. Um Realm é um servidor do Diablo II que é mantido pela Blizzard. Quando você joga em um Realm, o personagem fica protegido contra trapaças, golpes e outras transgressões que podem ocorrer em um jogo aberto ou TCP/IP do Battle.net. Nos jogos do Realm, os personagens são armazenados nesse servidor e você pode acessá-los a partir de qualquer computador quando se conecta ao Battle.net. Existem diversos Realms no Battle.net, cada um localizado em uma parte diferente do mundo. Quando estiver criando um desses

personagens, escolha um Realm próximo da sua localidade para obter a melhor experiência de jogo.

NOTA: Você não pode transferir um personagem de um Realm para outro, portanto descubra onde seus amigos estão jogando antes de fazer sua escolha.

Quando você se conecta com o Diablo II ao Battle.net, é solicitado que crie um personagem. Escolha o personagem e dê um nome a ele na tela de seleção de personagem. Uma lista de Realms é exibida a seguir. Clique em cada um para ver sua descrição e clique em "OK" para selecioná-lo. Você também pode dar um duplo-clique em um Realm para escolhê-lo.

Você pode criar até oito personagens com uma única conta no Battle.net. Se já tiver criado vários personagens em um Realm, você pode escolher, na tela de seleção de personagem, aquele que deseja usar. O nome e o nível de cada personagem são mostrados com o nome do Realm ao qual ele pertence. Se quiser criar um novo personagem e acrescentá-lo à lista, escolha New Character (Novo personagem) no início da lista. Depois de ter selecionado ou criado um personagem, você entra em um canal de bate-papo do Battle.net, onde poderá encontrar outros jogadores e conversar com eles, e criar jogos multijogador ou entrar em um jogo já existente.

BATE-PAPO NO BATTLE.NET



Depois que você se conecta ao Battle.net e seleciona um personagem, você entra em um dos canais de bate-papo do Realm do Battle.net. Na parte inferior da tela desses canais são exibidos retratos dos personagens que representam outros jogadores. Se o número de pessoas no canal exceder o espaço disponível na tela, você pode percorrer os retratos clicando em uma das setas de rolagem triangulares. Manter o cursor sobre um retrato exibe o nome da conta, a classe e o nível do personagem. Clique com o botão esquerdo em um retrato específico para selecioná-lo. Clique com o botão direito para ver o perfil do usuário do personagem. Nesse canal, você pode conversar com outros jogadores, entrar em

um jogo existente ou criar um jogo e ver a classificação dos melhores jogadores do Diablo II.

A janela de bate-papo aparece no lado esquerdo da tela. No lado direito dessa janela encontra-se uma barra de rolagem. Abaixo da janela você encontra uma caixa de texto e seis botões usados para comandos de bate-papo: Send (Enviar), Whisper (Sussurrar), Emote (Atuar), Squelch (Bloquear), Unsquench (Liberar) e Help (Ajuda).

Send (Enviar) - Conversar publicamente com outros jogadores no canal de bate-papo. Clique na caixa de texto e digite sua mensagem. Pressione o botão Send ou a tecla Enter para enviá-la para todos que estão no canal.

Whisper (Sussurrar) - Conversar em particular com outros jogadores no canal de bate-papo. Clique na caixa de texto e digite sua mensagem. Clique com o botão esquerdo no personagem com o qual deseja conversar em particular, que é então realçado por uma aura. Pressione o botão Whisper para enviar sua mensagem somente para o personagem realçado.

Emote (Atuar) - Permite executar uma ação que todos no canal possam "ver" como indicado pelo texto. Por exemplo, se o Doomhammer quer cumprimentar todos os personagens no canal de bate-papo, ele pode digitar "diz alô" e pressionar o botão Emote. Todos no canal recebem a mensagem "Doomhammer diz alô."

Squelch (Bloquear) - Bloqueia as mensagens de um jogador. Clique com o botão esquerdo em um personagem para realçá-lo com uma aura e pressione o botão Squelch. Você não receberá mais mensagens desse jogador.

Unsquench (Desbloquear) - Permite receber mensagens de um personagem bloqueado. Clique com o botão esquerdo no personagem para realçá-lo com uma aura e pressione o botão Unsquench.

Help (Ajuda) - Mostra o texto de ajuda de bate-papo do Diablo II. Imediatamente abaixo da janela de bate-papo existe um espaço para você poder digitar suas próprias mensagens. A barra de rolagem no canto direito da janela de bate-papo permite rolar o texto para ver as mensagens mais antigas.

As mensagens aparecem em diferentes cores:

Texto cinza: Indica quando alguém entra ou sai do canal de bate-papo. Use o comando /d2notify para ativar essas mensagens.

Texto branco: Indica o que você "falou alto" para todo o canal de bate-papo.

Texto dourado: Indica o que os outros "falaram alto" para todo o canal de bate-papo.

Texto verde: Indica o que você "sussurrou" para um jogador específico ou que uma mensagem foi "sussurrada" para você.

Texto azul: Indica ações executadas por jogadores no canal ou mensagens do Battle.net enviadas para você.

Texto vermelho: Indica mensagens de erro enviadas diretamente do Battle.net.

O lado direito da tela é usado para mostrar informações e controles do jogo, classificações e outros canais. Você acessa essas informações clicando nos botões diretamente abaixo dessa região. Os botões e seus textos associados são:

Create (Criar) - Permite que você crie um jogo no Diablo II. Você deve dar um nome ao jogo e também fornecer uma senha para torná-lo privado. Digite uma descrição e especifique o número máximo de jogadores permitidos no jogo. Você também pode escolher um nível de dificuldade, se tiver completado um jogo com esse personagem. Para obter mais informações sobre os níveis de dificuldade, veja a seção apropriada nesse manual.

Join (Entrar) - Mostra uma tela com uma lista dos jogos em que você pode entrar. Ao lado do nome do jogo, é indicado o número de jogadores participantes. Selecione um dos jogos para ver outras informações como os nomes e os níveis dos personagens participantes. Para entrar em um jogo, selecione-o na lista e clique no botão "Join Game" (Entrar no jogo). Os jogos protegidos por senha não aparecem nessa tela. É necessário digitar o nome do jogo específico e a senha para entrar em um jogo privado.

Channel (Canal) - Mostra uma lista de outros canais de bate-papo em que você pode entrar. Você pode selecionar um canal na lista e clicar em "OK", ou digitar o nome do canal diretamente. Quando você digita o nome de um canal que não existe, um novo canal de bate-papo é criado. Esses canais criados pelo usuário não são exibidos nas listas públicas. Somente quem souber o nome do canal poderá entrar nele.

Ladder (Classificação) - O Diablo II possui diversas classificações de jogadores, incluindo Standard Ladder (Classificação padrão) e Hardcore Ladder (Classificação avançada). Selecione a que você deseja clicando no botão correspondente. Standard Ladder mostra os melhores personagens por experiência no Realm, enquanto Hardcore Ladder mostra uma lista dos personagens mais poderosos.

Quit (Sair) - Clique nesse botão para sair do bate-papo do Battle.net e retornar para a tela de seleção de personagem.



OUTRAS OPÇÕES MULTIJOGADOR

OPEN BATTLE.NET (BATTLE.NET ABERTO)

Você também pode jogar com personagens abertos no Battle.net. Os personagens abertos são os do modo de um jogador e os do modo multijogador criados por meio das opções multijogador. Eles são armazenados localmente, no seu computador, e não podem ser usados nos Realms da Blizzard. Em um jogo aberto, o computador de um dos jogadores é o servidor, ao qual os outros jogadores se conectam. Como a Blizzard não pode se responsabilizar por personagens locais nem pelos servidores onde os jogos são executados, os jogos abertos são mais vulneráveis do que os dos Realms a certas formas de manipulação e invasão por outros jogadores. A grande vantagem dos jogos abertos, porém, é que você pode usar seu personagem no Battle.net. Você pode jogar com os seus amigos pelo Battle.net e continuar jogando com seu personagem como quiser.

Para jogar um jogo aberto no Battle.net, selecione a opção "Other Multi-player" no menu principal e, a seguir, "Open Battle.net". Conecte-se ao Battle.net normalmente e crie seu personagem ou escolha-o na sua lista de personagens para entrar na tela de bate-papo. Aqui você pode conversar com outros jogadores, criar um jogo aberto ou entrar em um jogo aberto existente.

TCP/IP

Com a opção TCP/IP, também é possível jogar o Diablo II no modo multijogador, sem usar o Battle.net, em uma rede local ou na Internet usando seu Provedor de serviços da Internet. Para isso, deve ser escolhido um computador para ser o servidor e todos os jogadores devem conhecer o endereço IP (Protocolo de Internet) dessa máquina. O endereço IP do servidor é mostrado para quem criou o jogo. Depois de escolhido o computador que será o servidor, os jogadores devem digitar o endereço IP do servidor para entrar no jogo. O jogador cujo computador é o servidor também pode jogar. Não é necessário ter um computador específico para a função de servidor.

Para hospedar um jogo TCP/IP, selecione a opção "Other Multiplayer" (Outras opções multijogador) no menu principal e, a seguir, "TCP/IP Game" (Jogo TCP/IP). Na tela TCP/IP Game, você pode optar entre hospedar um jogo ou entrar em um existente. Para ser o servidor, selecione o botão "Host Game" (Hospedar o jogo) - o endereço IP do seu computador é exibido nessa tela. Você pode então escolher um dos personagens preexistentes ou criar um novo personagem para iniciar o jogo. Depois que você inicia seu jogo, os outros jogadores podem selecionar a opção "Join Game" (Entrar no jogo), digitar o endereço IP do seu computador e entrar no jogo.

JOGO MULTIJOGADOR

No Diablo II, as mesmas missões, personagens, itens, monstros e Atos estão presentes em ambos os modos, um jogador e multijogador. Nos jogos multijogador, porém, você dispõe de recursos adicionais que o ajudam a gerenciar grupos, trocar itens, competir com outros jogadores e se comunicar com outros durante o jogo.

BATE-PAPO DURANTE O JOGO

Para conversar com outros jogadores durante o jogo, abra a tela de bate-papo pressionando a tecla **Enter**. Um painel transparente aparece, no qual você pode digitar sua mensagem. Pressione **Enter** novamente para enviá-la. A mensagem aparece na tela de jogo. Conforme outros jogadores enviam mensagens, elas aparecem na tela de jogo e eventualmente excedem a área disponível. Para ver o histórico completo das mensagens de bate-papo do jogo, selecione o botão **Message Log** (Histórico de mensagens) no minipainel ou pressione a tecla **M**.

Você também pode enviar mensagens que aparecem como balões sobre seu personagem. Para fazer isso, digite um ponto de exclamação como primeiro caractere da mensagem. Por exemplo, digitar **!Olá, Doomhammer** mostra **"Olá, Doomhammer"** sobre a cabeça do seu personagem.

Alguns comandos do Battle.net podem ser usados no bate-papo do jogo. Consulte a ajuda do Battle.net para ver uma lista completa desses comandos. Para enviar uma mensagem para alguém fora do jogo, você deve se dirigir a ele. Use o nome da conta da pessoa e o comando **/msg <nome da conta>**.

O Diablo II também oferece algumas mensagens para ajudá-lo a se comunicar de modo rápido e eficiente com outros. Você envia essas mensagens usando o teclado numérico (com NumLock ativado):

- 0 - "Socorro!"
- 1 - "Siga-me."
- 2 - "Para você."
- 3 - "Obrigado."
- 4 - "Desculpe!"
- 5 - "Adeus."
- 6 - "Morra!"

FORMAÇÃO DE GRUPOS



Quando estiver jogando no modo cooperativo, é interessante formar um grupo de jogadores. Em um grupo, os jogadores dividem os pontos de experiência ganhos e o ouro encontrado. Os grupos se beneficiam das habilidades mais desenvolvidas de seus membros para cruzar áreas perigosas e derrotar monstros. Para formar um grupo, abra o **Party Menu** (Menu de grupo) selecionando o botão correspondente no minipainel ou pressionando a tecla **P**.

O menu de grupo mostra uma lista de todos os jogadores presentes no jogo. Ao lado de cada personagem existe um conjunto de botões para controlar diferentes opções de interação com o jogador:



Invite (Convitar) - Convida o personagem a entrar no grupo. Depois de enviado um convite, esse botão se transforma em **"Cancel"** (Cancelar) para que se possa desfazer o convite. Se alguém o

convida para entrar em um grupo, esse botão passa a ser **"Accept"** (Aceitar) e pressioná-lo faz com que você entre no grupo.



Hostility (Hostilidade) - Na cidade, o jogador pode selecionar esta opção para entrar em "condição hostil" contra outro jogador. Nessa condição, os jogadores podem atacar um ao outro fora da cidade usando habilidades ou feitiços. Essa opção só pode ser ativada enquanto se está na cidade e só está disponível para jogadores do nível 9 ou superior.



Consent (Consentir) - Permite que o personagem recupere as coisas que estão no seu cadáver. Essa opção é útil quando você morre e necessita da ajuda de outro jogador para pegar seus itens.

Mute (Mudo) - Pressione este botão para que suas mensagens não sejam enviadas para aquele personagem.

Squelch (Bloquear) - Pressione este botão para bloquear todas as mensagens enviadas para você por aquele personagem.

Em um grupo, os membros dividem a experiência com base na diferença entre seus níveis. Um personagem de nível baixo não se beneficia muito se a maioria das lutas é vencida por um personagem de nível alto, e vice-versa. O ouro é dividido igualmente, e o resto da divisão vai para a pessoa que pegou o ouro.

NEGÓCIOS COM OUTROS PERSONAGENS

O Diablo II oferece um método seguro para se negociar com o personagem de outro jogador dentro da cidade. Para negociar com outro personagem, clique com o botão esquerdo do mouse no personagem para ver a tela Trade (Negociar).



Essa tela mostra o seu inventário à direita e duas áreas à esquerda que contêm as ofertas que os jogadores estão propondo uns para os outros. Para oferecer um item para negociação, clique nele com o botão esquerdo do mouse no inventário, leve-o para sua área de ofertas e clique novamente com o botão esquerdo para soltá-lo. A oferta de outro jogador aparece na respectiva área de oferta. Você também pode oferecer ouro aumentando ou diminuindo a entrada de ouro em sua área de oferta.

Quando concordar com um negócio justo, clique no botão "Accept" (Aceitar). A negociação é concluída quando as duas partes a

aceitam. Qualquer uma das partes pode cancelar a negociação, clicando no botão "Cancel" (Cancelar) antes de a transação ser concluída.

CONDIÇÃO HOSTIL

Normalmente os jogadores de jogos multijogador não atacam uns aos outros e os feitiços não provocam danos nos outros jogadores. Porém, quem quiser confrontar outro jogador, caçar um mais fraco ou criar problemas pode fazer isso selecionando a opção "Hostile" (Hostil) no menu de grupo. Quando um jogador se torna hostil a outro, os dois podem se atacar e se ferir. Quando um jogador torna-se hostil a você, uma mensagem de aviso é exibida. Como um alerta adicional, os jogadores hostis são mostrados com um "X" vermelho no mapa automático e um ícone de hostilidade é mostrado no canto superior direito da tela.

Quando um jogador é morto por outro, ele deixa cair todo o ouro que estava carregando e também, como troféu, uma orelha marcada com o nome e o nível do personagem.

NOTA: Você só pode ativar a opção "Hostile" na cidade. Um personagem com nível inferior a 9 não pode ser hostil. Quando você se declara hostil, todos os Portais de cidade que abriu desaparecem. Os jogadores hostis não podem usar os Portais de cidade abertos por outros jogadores.

MISSÕES NO MODO MULTIJOGADOR

Todas as missões do modo de um jogador do Diablo II estão disponíveis também no modo multijogador. Mas o modo multijogador tem algumas regras que você deve conhecer.

- * Quando você entra em um jogo, apenas as missões que o criador do jogo ainda não solucionou estão disponíveis. Se quiser completar as missões anteriores, você deve entrar em outro jogo ou criar o seu próprio.
- * Quando você faz parte de um grupo, os membros do grupo podem concluir as missões, mesmo que você não esteja por perto. Quando um membro do grupo conclui uma missão, esta missão é concluída para todos os membros do grupo, que poderão compartilhar a recompensa correspondente. Para ter direito à recompensa, você deve estar no mesmo Ato em que os membros do grupo estão.
- * Mesmo que você não esteja no grupo, você é informado quando outros jogadores concluem uma missão. Quando isso acontece, as missões concluídas se tornam indisponíveis para você até que você saia e inicie um novo jogo.
- * O nível de dificuldade do jogo aumenta com cada pessoa que entra. Um jogo com dois aventureiros é muito mais fácil do que um com cinco. Os jogadores precisam trabalhar juntos para concluir as missões. Por outro lado, as recompensas em experiência e tesouros também são mais generosas.

PERSONAGENS RADICAIS

Depois de completar um jogo inteiro com um personagem do Realm do Battle.net, você pode criar um novo tipo de personagem. Para criar um personagem avançado, selecione a caixa de seleção "Hardcore" (Radical) quando criar o novo personagem e der um nome a ele. A diferença mais importante em um personagem radical é que ele tem apenas uma vida. Se ele for morto, será excluído permanentemente do jogo. Esses personagens só podem entrar em jogos que tenham outros personagens semelhantes.

Os personagens radicais destinam-se a jogadores que gostam de viver no limite do perigo. Eles têm uma classificação separada no Battle.net e recebem honrarias especiais em seus nomes, que aparecem na cor vermelho-sangue.

NOTA: A Blizzard Entertainment não assume qualquer responsabilidade por seu personagem radical. Se você quis criar e jogar com esse tipo de personagem, fez isto por sua própria conta e risco. A Blizzard não é responsável pela morte e perda de seu personagem seja qual for o motivo, incluindo atrasos de comunicação, falhas, atos de Deus, sua irmãzinha ou qualquer outro incidente. Consulte a Licença de Usuário Final para ver mais detalhes. A Blizzard não vai, e não tem a capacidade de, recuperar qualquer personagem radical falecido. Nem adianta pedir!

Lá-lá-lá-lá-lá, não estamos escutaaaaanndooo....



AMAZONAS

As Amazons (Amazonas) são mulheres guerreiras originárias de um grupo de ilhas nos Mares Gêmeos, perto da divisa com o Grande Oceano. Apenas o pico coberto de neve eterna do Monte Karcheus se destaca da grande extensão de exuberantes florestas dessas ilhas.

O povo das amazonas tem uma cultura relativamente isolada, adaptada ao ambiente tropical ao longo de séculos. Elas construíram cidades magníficas nas copas das árvores. Essas cidades são milagres da arquitetura e motivos de grande orgulho para o povo das amazonas. Elas não seguem os ensinamentos de Zakarum e praticam a religião politeísta, que segue os rígidos princípios da Ordem. Seus Oráculos previram há muito tempo o Exílio Negro, e desde então elas vêm se preparando para o combate. As Amazonas consideram ser seu destino destruir os Três Demônios Primordiais, o que dará início a uma nova era, em que os mortais poderão, por fim, ocupar o lugar que merecem no universo, deixando de ser meros brinquedos nas mãos dos seres dos Reinos Externos.

As amazonas são um povo de navegantes, um dos primeiros a fazer contratos comerciais com os reinos do Oeste e com Kejhistan, a leste. Sua capacidade de estabelecer negócios em todo o mundo é responsável pela fama de suas guerreiras como estrategistas astutas e combatentes hábeis. Elas são as mais procuradas, depois dos contratados, não só por sua experiência em combate como também por sua extrema lealdade - desde que a tarefa não entre em conflito com seu rígido senso de ética.

Seu panteão de deuses é composto por uma hierarquia bem definida, com cada membro responsável por um segmento no equilíbrio da Ordem. Esse é o sólido senso de ordem que impulsiona o povo das amazonas em direção à grandeza, mesmo nos menores empreendimentos. Seu primeiro deus é Athulua, que, com sua esposa, Kethryes, rege as estações do ano e o clima. Abaixo dessas divindades, existe uma grande variedade de divindades menores, cada uma responsável por sua própria esfera de influência na vida diária do povo das amazonas. Elas acreditam que esses deuses sejam remanescentes dos habitantes originais que colonizaram as ilhas séculos atrás. De acordo com os registros antigos, eles tinham os mesmos nomes dessas divindades, embora certos traços de suas personalidades tenham sido obscurecidos com o passar do tempo.

Na cultura das amazonas, somente a mulher serve como guerreira. Sua destreza superior inata e uma estrutura corporal flexível são mais bem aproveitadas em combates no ambiente denso da floresta tropical típico das ilhas. Sua sociedade porém não é estratificada, pois os homens assumem vários cargos na comunidade, no governo, no clero e também em atividades comerciais e agrícolas.

CARACTERÍSTICAS E HABILIDADES

Mais do que competentes no combate corpo-a-corpo, o treinamento nas selvas de suas ilhas nativas aumentou as habilidades das amazonas no uso de armas de arco e arremesso de projéteis a um nível sem paralelo.

Com o arco, só se comparam às Irmãs do Olho Cego, mas, ao contrário destas, as amazonas são bastante hábeis no uso de lanças e de outras armas de arremesso. O poder que possuem é uma combinação da mágica Primária, da mágica Sagrada e de uma engenhosa fabricação de armas.



BÁRBAROS

Dizem que quando o mundo era muito jovem, as tribos das Estepes do Norte receberam uma tarefa sagrada. Em algum lugar das profundezas de Arreat, a grande montanha, existe uma fonte de grande poder, fundamental para o bem-estar de toda a humanidade. As tribos se tornaram guardiãs dessa fonte e modelaram seu modo de vida pela obediência a esse poder.

Imerso em mistério e tradição, esse povo se autodenomina "Filhos de Bul-Kathos", um grande e antigo rei. Para melhor proteger suas terras das forças externas, adotaram um estilo de vida nômade, deslocando-se frequentemente nos confins das estepes, tendo poucos assentamentos permanentes. Isolando seus territórios do mundo exterior, evitam o uso de feitiços e de máquinas complexas, pois acreditam que isso apenas debilita a determinação desenvolvida ao longo do tempo.

Os Filhos de Bul-Kathos desenvolveram uma certa afinidade com a Terra e aprenderam a usar as energias primais da natureza para aumentar sua já substancial força física. Por isso, e também por sua liberdade frente às armadilhas do mundo exterior, os Reinos do Oeste tradicionalmente se referem a essas tribos como "Bárbaros", uma denominação injusta para com a rica história cultural e espiritual desses povos. Embora alguns negócios possam ser feitos com esse povo singular, eles só têm lugar nas fronteiras de suas terras. São proibidas as incursões em seu território ou nas proximidades do Monte Arreat, e os guerreiros das tribos do norte reagem rapidamente a qualquer incursão. Todas as tentativas de conquista enfrentaram uma resistência feroz e determinada.

Um relato de uma escaramuça narra como hordas de tribos bárbaras apareceram silenciosamente onde nada havia momentos antes. Com seus corpos pintados com desenhos misteriosos, os homens da tribo se abateram sobre os invasores, uivando com a ferocidade do vento das montanhas. Metade do exército intruso imediatamente jogou suas armas no chão e fugiu. Os que permaneceram foram massacrados pelos homens do norte, com uma fúria que os invasores jamais haviam visto, por mais acostumados que estivessem com a hostilidade dos combates. Nenhuma trégua foi pedida e nenhuma foi concedida, mas quando finalmente os intrusos bateram em retirada, não foram seguidos... pelo menos não visivelmente.

O interessante é que desde que as notícias sobre o reaparecimento do Diabolo se espalharam, um pequeno grupo de guerreiros bárbaros tem sido visto rondando as terras além das estepes, preparando-se para a guerra e buscando informações sobre as recentes atividades dos Demônios Primordiais.

CARACTERÍSTICAS E HABILIDADES

Famosos pela sua extraordinária habilidade no combate e pelo seu comportamento arrogante, os bárbaros parecem eternamente preparados para a batalha.

Graças ao rígido condicionamento, destacam-se no combate físico e no uso de extrema força. Seu poder deriva principalmente do intenso treinamento físico, mas também usam as energias primordiais do mundo vivo à sua volta. Elas podem se expressar ou ser acrescentadas ao seu considerável catálogo de façanhas sobre-humanas de força e poder.



NECROMANTES

Como seria de se esperar, os devotos da magia são um grupo segregado. São estudantes atentos aos mais diferentes tipos de disciplina, como um leigo seria diante das práticas arcanas. Ninguém, porém, é tão incompreendido e tão intensamente difamado como os Sacerdotes de Rathma.

Como a grande maioria dos que praticam a magia, os sacerdotes do culto de Rathma vêm das distantes selvas do leste. Eles residem em uma vasta cidade subterrânea localizada nas profundezas dessas selvas. Sua localização geográfica específica, particularmente isolada, impediu que fossem assimilados por algum clã formal de magos. Mas foi justamente esse isolamento que permitiu que buscassem seu próprio tipo de ciência arcana. Foi por meio dos ensinamentos de Rathma e também por anos de pesquisa e experimentação empírica que esse grupo compreendeu, e passou a considerar sagrado, o delicado equilíbrio entre vida e morte e pôde manipular a tênue linha que as separa. E embora as legiões do Inferno tenham esse poder, entre os mortais somente os sacerdotes de Rathma têm o conhecimento para reanimar e controlar os mortos. E foram essas práticas que levaram os outros povos a chamá-los de Necromantes. Eles, de fato, compreendem o equilíbrio de todas as coisas e entendem e aceitam seu lugar naquilo que denominam o Grande Ciclo da Vida.

Desde o início, sua cultura sobreviveu nas sombras dos grandes clãs de magia, e de muitas maneiras suas práticas remontam ao tempo em que a magia não estava formalizada em rígidas disciplinas.

Embora sua arte seja considerada “sinistra” e o povo do mundo exterior evite os sacerdotes que a praticam, eles jamais foram contaminados pela corrupção epidêmica que se alastrou pelos antigos clãs de magos. Pragmáticos no sentido mais puro, encontram-se acima da tentação. Consideram a morte apenas como parte natural da vida e não tentam negar sua chegada. Seu conhecimento singular do desconhecido permite que encarem a morte sem medo. Esses ideais, complementados pela compreensão do equilíbrio natural entre a Ordem e o Caos, explicam por que não foram vítimas da influência do mal.

Seu desejo de manter esse equilíbrio tem levado os Necromantes a sair do isolamento de sua remota e úmida terra natal para destruir o Diabo e seus lacaios. A mera presença dos Demônios Primordiais no reino mortal perturba o equilíbrio natural não só do reino mortal como também do Grande Ciclo da Vida. Os seguidores de Rathma procuram restabelecer o equilíbrio libertando totalmente os reinos mortais das intervenções dos não-mortais. Eles se ressentem de qualquer força que considere os humanos como peças de um jogo cósmico e aparentemente estão dispostos a se aliar às forças da Ordem, mas somente até que o equilíbrio seja restaurado.

CARACTERÍSTICAS E HABILIDADES

Os necromantes têm a habilidade de reanimar cadáveres da maioria das entidades e de controlar os que morreram há pouco. A morte libera energias espirituais que assombram os reinos mortais. O necromante pode concentrar essas energias, permitindo sua manifestação no mundo corporal. Os praticantes da necromancia podem determinar o destino de uma vítima manipulando as energias primordiais que fluem em todas as coisas vivas.



PALADINOS

Em meados do décimo segundo século, depois que a Igreja de Zakarum se tornou proeminente no Leste, a Igreja decretou que as visões de Akarat seriam difundidas por todo o mundo conhecido com o objetivo de redimir as massas. Para isso, a Igreja selecionou um grupo entre seus sacerdotes mais carismáticos e devotados e o enviou para o Oeste com a missão de converter o povo.

Infelizmente, porém, esses homens não foram preparados para os rigores da jornada e para os perigos do mundo. Os sacerdotes que sobreviveram relataram climas inóspitos, falta de suprimentos, ataques de bandidos e até encontros com monstros terríveis. Para garantir o êxito das futuras missões, a Igreja começou a treinar guerreiros sagrados, os Paladinos, para acompanhar e proteger os missionários. Esses "Protetores do Mundo" se saíram melhor na conversão dos povos nativos do que os próprios sacerdotes que deveriam defender. Impressionar os nativos com proezas, armas poderosas e conhecimento marcial foi mais convincente do que as condenações dos monges de fala macia. Porém, quando o Mundo atingiu todas as grandes cidades do Oeste, os "Protetores do Mundo" desapareceram da vista do povo.

Algumas décadas depois, os Paladinos foram convocados novamente. No auge dos Tempos de Crise, a Igreja iniciou uma segunda campanha de conversão. Desta vez, porém, quem não se convertesse era considerado associado ao mal. A Inquisição de Zakarum alastrou-se pelas terras como uma tempestade, destruindo todos os suspeitos de possessão demoníaca ou contaminação. Essa cruzada foi liderada por uma nova geração de Paladinos, conhecidos como "A Mão de Zakarum". Esses cavaleiros da retidão varreram as terras expurgando o veneno da contaminação demoníaca onde quer que a encontrassem.

Durante a cruzada sanguinária, uma rebelião brotou entre os próprios Paladinos de Zakarum. Os rebeldes condenavam os métodos da Inquisição, proclamando que a nova Ordem dos Paladinos deveria proteger os inocentes e que a corrupção do mal que combatiam era mero fruto das falhas de seus antecessores. Resolveram lutar contra a verdadeira fonte de corrupção, os três demônios primordiais - Diablo, Baal e Mephisto. Assim, esses Paladinos rebeldes abandonaram seus irmãos de Zakarum e se embrenharam no Oeste.

CARACTERÍSTICAS E HABILIDADES

Os Paladinos usam a magia santa como uma dádiva do Céu Superior. Eles devem manter vida estritamente disciplinada, defendendo constantemente a causa da Virtude e da Luz. Jamais devem sucumbir às tentações mundanas para não correr o risco de serem enganados por "falsas luzes" - demônios disfarçados de seres celestiais.

Os Paladinos devem usar suas habilidades para aumentar a eficiência no uso da espada e do escudo e também para conceder "Auras" abençoadas para si próprios e para aqueles que se juntarem a eles. Os Paladinos são particularmente eficientes contra os imortais, pois conhecem muitos encantamentos sagrados eficientes contra esse tipo de criatura.



FEITICEIRAS

O clã de magas de Zann Esu é um dos mais arcaicos dos clãs antigos, embora de fato pouco se saiba sobre ele. Séculos atrás, as quatorze poderosas associações de bruxas de Esu reuniram-se pela primeira vez em várias gerações. O que ali foi discutido ninguém sabe, mas as bruxas deixaram para trás suas vidas anteriores e desapareceram em grupo nas florestas do Leste.

O local exato da comunidade é um mistério. Até recentemente, seu único contato com o mundo exterior tinha ocorrido durante as missões de recrutamento. Uma vez a cada sete anos, o Zann Esu visita certas famílias em todo o Santuário. Essas famílias possuem uma coisa em comum: todas têm uma filha de sete anos de idade. Sempre agradáveis e educadas, as visitantes do Zann Esu se encontram com as garotas, fazem algumas perguntas e vão embora. Um pequeno grupo de meninas selecionadas é visitado uma segunda vez e o aprendizado é oferecido. As famílias das escolhidas gozam de boa sorte por muitos anos.

O clã do Zann Esu, ou Sorceresses (Feiticeiras), como são mais comumente conhecidas, tem como objetivo a busca da pureza e da magia “perfeita”. Elas acham que as outras disciplinas de magia são fortuitas e optaram por se dedicar estritamente à magia dos elementos. Elas modelam os elementos básicos nas fórmulas mágicas de que precisam – ameaçando tornar obsoletas todas as outras disciplinas mágicas. Para poder atingir a perfeição nessas transmutações elementais, elas escolhem somente as filhas do Santuário que tenham o mais alto nível de sintonia com os elementos mágicos.

As Feiticeiras acreditam que a busca da perfeição é o meio para atingir o máximo da purificação e alcançar seu verdadeiro papel como as mais poderosas feiticeiras do Santuário. Há séculos elas estudam em segredo, aperfeiçoando sua arte e aguardando o seu momento até a Emergência do Mal. Só então elas enfrentarão seu maior desafio: provar a pureza de sua magia ou desaparecer por completo.

Os oráculos do Zann Esu afirmam que o tempo da Emergência está próximo. A destruição dos Demônios Primordiais será o grande teste para o clã. Recentemente, as Feiticeiras têm aparecido misteriosamente no Santuário para combater os laços do Mal, onde quer que se encontrem.

CARACTERÍSTICAS E HABILIDADES

Atléticas, amáveis e confiantes, as Feiticeiras em nada lembram as estudantes isoladas e afastadas da civilização que são. Possuem várias das habilidades dos homens membros dos clãs mágicos do Leste, mas os superam no uso da magia dos elementos. Como a maioria dos magos, elas consideram o combate uma coisa vulgar e usam quase que exclusivamente a magia para enfrentar o inimigo.



Shok

HABILIDADES E TALENTOS

Cada classe de personagem tem um conjunto de habilidades exclusivo que lhe proporciona capacidades que vão além do simples combate. Conforme você desenvolve seu personagem, são oferecidas várias habilidades de tipo e natureza distintos a serem desenvolvidas. O que você escolhe contribui para a personalização do seu personagem, conferindo-lhe uma combinação singular de habilidades que podem realmente ser chamadas de próprias.

Embora cada classe seja especializada em diferentes habilidades, é útil que todas conheçam os tipos de magia gerais que poderão encontrar em campo:

Habilidades ativas - Para usar uma habilidade ativa, você deve atribuí-la a um dos ícones de ação do seu personagem. Em geral, as habilidades ativas estão distribuídas entre os ícones de ação do botão esquerdo e do botão direito. É preciso examinar os menus dos ícones de ação do seu personagem para determinar como as habilidades ativas estão divididas entre eles.

Habilidades passivas - As habilidades passivas estão sempre em uso e nunca são atribuídas a um ícone de ação. Elas são exibidas na cor vermelha e com o símbolo do ouro na árvore de habilidades para facilitar sua identificação. As habilidades passivas não consomem mana e permanecem ativas a partir do momento em que você as aprende.

Auras - Exclusiva dos Paladinos e de certas criaturas, a Aura projeta um campo de influência em volta do emissor. Todos os personagens aliados, contratados ou lacaios serão beneficiados pela Aura enquanto permanecerem em seu raio de ação. Na área de jogo, uma auréola brilhante sob os pés indica quem está sob influência da Aura.

Maldições - Os Necromantes e alguns monstros possuem a habilidade de influenciar o destino de outros à sua volta. As maldições afetam quem estiver dentro do raio de ação do emissor, e as vítimas são marcadas para o infortúnio com uma névoa sobre sua cabeça.

HABILIDADES DAS AMAZONAS

O intenso treinamento e a rígida disciplina fazem das Amazonas adversárias formidáveis. Sua agilidade em combinação com sua magia e habilidades de combate físico as tornam oponentes flexíveis, peritas em combates.

HABILIDADE COM ARCO E BESTA



Magic Arrow (Flecha Mágica)

Em um passado distante, as Amazonas fundaram a gloriosa cidade nas árvores de Tran Athlula, sob o cerco dos piratas dos Mares Gêmeos. Estes cortadores de gargantas estavam determinados a transformar as ilhas das Amazonas em sua base de operações. O conflito durou muitos meses, já que os piratas se prepararam para um longo cerco. Durante a batalha, os suprimentos se tornaram escassos e as arqueiras Amazonas também ficaram sem munição. Percebendo que sua defesa dependia exclusivamente da habilidade das arqueiras para manter os corsários na baía, os sacerdotes da cidade rezaram para que Athlula os ajudasse. Como resposta, Athlula infundiu nas mentes das Amazonas a força para manter suas energias espirituais naturais. Uma a uma, as arqueiras uniram sua determinação e vontade em fragmentos de força física que dispararam às centenas, empurrando os corsários de volta para o mar.

Efeito: Cria uma flecha composta exclusivamente de mana. Os danos começam no mesmo nível de uma flecha normal e aumentam com níveis superiores de treinamento.



Fire Arrow (Flecha de Fogo)

Hefatrus é o deus do fogo e do renascimento das Amazonas, que vive nas profundezas do grande vulcão, o Monte Arnazeus, na ilha de Philios. Embora seja originariamente a divindade protetora dos agricultores, de tempos em tempos, ele concede seus favores às guerreiras das ilhas para que possam manter a segurança de sua congregação. Por meio de orações apropriadas e do sacrifício de vários inimigos ferozes, às bravas Amazonas pode ser concedido

o poder de imbuir o destrutivo poder do fogo em seus disparos, permitindo que lancem projéteis ardentes com seus arcos.

Efeito: Imbuí a flecha com o dano adicional do fogo.



Cold Arrow (Flecha Fria)

Embora o inverno nunca tenha encontrado a rota para chegar às sempre agradáveis Ilhas das Amazonas, elas conhecem o clima frio. O cume do Monte Karcheus, na ilha de Philios, permanece coberto de neve durante o ano todo. Dentro das profundezas de uma fria e isolada caverna entre os picos, encontra-se o Grande Salão dos Espelhos, onde o poderoso Karcheus, o Vigilante, está sentado em seu trono. Sempre atento, Karcheus mantém os olhos sobre o povo

das Amazonas. As guerreiras treinadas em seu templo são capazes de imbuir o poder dos ventos gelados em seus disparos.

Efeito: Imbuí a flecha com os danos provocados pelo frio e torna o inimigo lento.



Multiple Shot (Tiro Múltiplo)

Dizem as lendas que Palashia, uma arqueira Amazona, vangloriava-se, em sua juventude, de que podia integrar as melhores habilidades de todas as suas principais rivais. Ofendidas, suas rivais juntaram-se para desafiar sua ultrajante ostentação e organizaram uma competição para resolver a questão. Para preservar sua honra, Palashia teria de acertar os alvos de todas as suas rivais antes que elas pudessem acertar uma única flecha. Na alvorada do dia da competição, Palashia estava pronta com seu arco. Ao sinal, suas rivais prepararam suas flechas e dispararam uma saraivada de flechas em direção aos alvos. Palashia concentrou suas energias e deixou que sua única flecha cruzasse os ares. Para espanto dos que observavam, a flecha se subdividiu em várias outras, que ultrapassaram as flechas de suas rivais e se dirigiram para o centro de cada alvo. Essa misteriosa técnica rapidamente se tornou uma arte secreta que apenas as melhores arqueiras têm condições de aprender.

Efeito: Divide uma flecha em várias outras.



Exploding Arrow (Flecha Explosiva)

Trata-se de outro presente de Hefatrus. Uma guerreira Amazona que pratique esta habilidade pode imbuir suas flechas da possibilidade de explodirem ao impacto. O resultado não apenas permite que elas danifiquem o alvo como também qualquer outra coisa atingida pela onda da explosão. A visão de um batalhão completo de arqueiras Amazonas atirando uma saraivada de flechas é assustadoramente bela. Muitos guerreiros que viram bons amigos serem consumidos

pelas chamas dessas flechas decidiram jamais lutar contra as guerreiras Amazonas novamente.

Efeito: Imbuí danos provocados pelo fogo nas flechas normais, que explodem ao impacto.



Ice Arrow (Flecha de Gelo)

É o segundo prêmio concedido por Karcheus às verdadeiras guerreiras. Esta habilidade permite que as Amazonas imbuam suas flechas da força congelante de uma nevasca intensa. Os inimigos atingidos por essa força não só sentem a picada gelada do encantamento, como também a força do vento ártico congelante que, misteriosamente, só eles podem sentir.

Efeito: Imbuí na flecha danos provocados pelo gelo, congelando o alvo momentaneamente.



Guided Arrow (Flecha Guiada)

Caçar e lutar durante a noite e na mais profunda escuridão é uma habilidade necessária para as filhas das ilhas das Amazonas. As devotadas discípulas de Athulua podem, com grande dificuldade e estrita disciplina, treinar para atingir os alvos com suas flechas sem vê-los, como se as próprias mãos de Athulua as guiassem. Como se pode imaginar, esta é uma arte que as Irmãs do Olho Cego há muito tempo invejam e até agora não conseguiram reproduzir.

Efeito: Concede à flecha a habilidade de buscar seu alvo mais próximo.



Strafe (Bombardeio)

Quando a guerreira adquire esta habilidade, ela pode disparar uma saraivada de flechas com uma incrível velocidade e precisão, acertando um alvo após outro. Os contratados veteranos sempre contam a história de um recruta que quase foi golpeado em uma batalha porque se distraiu ao ver uma Amazona usar esta habilidade pela primeira vez. Provavelmente, estão falando deles mesmos. Apenas sorria e pague mais uma caneca de cerveja.

Efeito: Atira várias flechas em múltiplos alvos próximos.



Immolation Arrow (Flecha de Imolação)

Hefatrus algumas vezes empresta esta habilidade a suas grandes campeãs. Esta flecha com fogo queima com tal intensidade que tudo ao redor do ponto de impacto fica em chamas. Embora as chamas durem pouco, alguns dizem que o efeito é como se os pilares do poderoso reino de Hefatrus atingissem o chão para abater os inimigos mais próximos.

Efeito: Flecha encantada que produz danos do fogo e explode em uma trilha de fogo pelo chão. As criaturas que passam pelas chamas sofrem danos adicionais.



Freezing Arrow (Flecha Congelante)

O maior dos poderes recebidos por aqueles que se dedicam a Karcheus é a habilidade de imbuir suas flechas do poder do congelamento de uma devastadora avalanche. Os inimigos que recebem o impacto de uma Flecha Congelante são congelados no caminho e sentem uma dor terrível, como se uma massa de gelo mágico tivesse caído sobre eles.

Efeito: Flecha encantada que produz danos pelo frio e que congela qualquer monstro próximo ao ponto de impacto.

HABILIDADES MÁGICAS E PASSIVAS



Inner Sight (Visão Interior)

A exuberante cobertura de árvores sobre a terra natal das Amazonas permite que pouca luz do sol chegue ao chão. Para melhor se adaptarem ao seu ambiente, elas desenvolveram uma técnica por meio da qual podem se sintonizar com as forças vivas na área que as circunda e transferir essa energia para uma fonte de luminescência. Isso permite que as Amazonas e seus companheiros vejam seus inimigos nas sombras e no escuro.

Efeito: Ilumina monstros e diminui a habilidade deles de se defenderem.



Critical Strike (Golpe Crítico) (passiva)

Entre o arsenal de técnicas empregadas pelas guerreiras Amazonas está sua habilidade em estudar os oponentes cuidadosamente e perceber qualquer fraqueza. Elas podem então usar essas deficiências dos adversários para golpear essas áreas com precisão e provocar mais danos.

Efeito: Oferece a possibilidade de provocar o dobro de danos em investidas e ataques à distância.



Dodge (Esquivar) (passiva)

Para quem conhece a agilidade natural das Amazonas, não é de surpreender que seu treinamento inclua exercícios especificamente desenvolvidos para evitar golpes potencialmente devastadores.

Efeito: Permite se esquivar de um ataque corpo-a-corpo permanecendo em pé.



Slow Missiles (Retardar Projéteis)

Por meio de uma rígida disciplina marcial, uma guerreira Amazona pode se sintonizar com o ambiente e com os perigos que a circundam e reagir às ameaças com uma agilidade sobre-humana. Um dos aspectos dessa habilidade é a capacidade de evitar disparos de projéteis. Assim como devem dominar o arco e a lança, as Amazonas devem aprender também a se defender dessas mesmas armas. Quando uma Amazona usa essa habilidade, os projéteis que vêm em sua

direção parecem se mover mais lentamente do que o normal, permitindo que elas se desviem deles.

Efeito: Reduz a velocidade de projéteis lançados por inimigos próximos.



Avoid (Evitar) (passiva)

Esta habilidade acentua a capacidade de defesa natural de uma Amazona. Se ela ficar parada, poderá prever ataques de projéteis lançados em sua direção e esquivar-se deles antes que a atinjam. A maior parte do povo das Amazonas pode usar essa habilidade se mantiver seus pensamentos concentrados nessa tarefa, mas somente uma guerreira treinada pode fazer isso mesmo quando é surpreendida.

Efeito: Permite sair da trajetória de um projétil.



Penetrate (Penetrar) (passiva)

As guerreiras das Ilhas das Amazonas são lendárias por sua habilidade com armas de ataque. As guerreiras que têm essa habilidade são mais eficientes contra alvos à distância.

Efeito: Probabilidade de acerto adicional em ataques à distância.



Decoy (Iludir)

As Amazonas obtêm mais uma vantagem enquanto aprendem a lutar nas florestas de sua terra natal. Fazendo uso de ilusão e indicações incorretas de orientação, aprendem a enganar as forças inimigas levando-as a acreditar que outra Amazona está nas redondezas. Esse subterfúgio faz com que o inimigo perca tempo e energia procurando a falsa Amazona, enquanto a verdadeira parte para o ataque.

Efeito: Cria uma imagem duplicada que engana os inimigos.



Evade (Evadir) (passiva)

Uma guerreira hábil em Esquivar e Evitar pode eventualmente aprender esta habilidade adicional. Tendo aperfeiçoado sua concentração até este nível, ela pode se desviar de ataques enquanto se movimenta. Essa habilidade pode também ajudá-la a evitar danos, permitindo que saia da trajetória de uma arma de cerco ou da ira de uma Feiticeira enfurecida!

Efeito: Aumenta a probabilidade de escapar de ataques enquanto se movimenta.



Valkyrie (Valquíria)

Quando uma guerreira prova sua devoção a Athulua por sua bravura e excepcional habilidade em combate, a Deusa mostra seu agradecimento enviando uma emissária espiritual para ajudá-la. Essas emissárias de Athulua são também chamadas de Valquírias e são os espíritos das maiores heroínas do povo das Amazonas. O poder de convocar a Valquíria é a maior honra que uma guerreira Amazona pode receber. Acredita-se que essa dádiva seja um sinal de que seu lugar ao lado da deusa está garantido quando deixar este mundo - talvez como uma Valquíria.

Efeito: Convoca a poderosa guerreira Valquíria para lutar ao seu lado.



Pierce (Perfurar) (passiva)

Após longas horas de treinamento, o braço do arco de uma guerreira Amazona desenvolve uma tremenda quantidade de força. Com essa força e algum treino adicional, a Amazona consegue maximizar o poder do arco, podendo perfurar vários alvos com apenas uma flecha.

Efeito: O projétil prossegue depois de atravessar uma vítima.

HABILIDADES COM LANÇAS E DARDOS



Jab (Ataque sucessivo)

Caçar nas densas florestas das Ilhas das Amazonas é uma tarefa repleta de dificuldades. O excesso de vegetação e as feras nativas tornam o combate mais difícil, talvez impossível. Logo no início do treinamento, as lanceiras Amazonas precisam aprender a superar essas condições adversas. Aprimorando suas técnicas de caçada a ponto de poderem lançar com força várias lanças em rápida sucessão, aprendem a abater um oponente antes de se virar para matar outro. O ataque sucessivo é a habilidade mais básica para a execução dessa tática.

Efeito: Ataques sucessivos com a duração de um ataque normal, cada ataque é um pouco mais potente do que o anterior.



Power Strike (Ataque Poderoso)

Zerae é noiva de Hefaetrus, e seu domínio é a vingança e as tempestades. Quando uma guerreira Amazona assume uma missão contra uma grande injustiça e prova que é merecedora, a Deusa a ajuda com a habilidade de imbuir seus ataques com a energia elétrica dos terríveis furacões dos mares do sul.

Efeito: Imbuí os ataques com a energia dos trovões e aumenta os danos normais.



Poisoned Javelin (Lança Venenosa)

Os curandeiros das Amazonas há muito pesquisam a toxicidade potencial da flora nativa. Todas as guerreiras Amazonas que se dedicaram a esse estudo são capazes de reconhecer espécimes de plantas letais, mesmo quando viajam por terras estrangeiras. Esse conhecimento permite que elas criem armas usando madeira particularmente venenosa.

Efeito: Atirar lanças que provocam danos por envenenamento e deixam uma trilha de nuvem tóxica.



Impale (Empalar)

Embora a destreza e a coordenação superior sejam marcas registradas das guerreiras Amazonas, elas também são muito conhecidas pela fúria de seus ataques. Uma guerreira experiente consegue concentrar sua fúria e desferir ataques tão poderosos que podem quebrar sua arma no processo.

Efeito: O mais poderoso ataque com uma grande possibilidade de perda de durabilidade da arma.



Lightning Bolt (Relâmpago)

Se uma guerreira Amazona provou ser merecedora, a deusa Zerae pode lhe conceder a habilidade de abater os inimigos atirando lanças carregadas de energia, como se tivesse absorvido os raios dos céus.

Efeito: Deixa um rastro de luz e produz danos de raios.



Charged Strike (Golpe Carregado)

Uma Amazona dedicada aos caminhos de Zerae é capaz de aproveitar as forças da vingança e das tempestades. Durante os Rituais de Vingança, Zerae concede às Amazonas ataques que emitem uma explosão furiosa de energia elétrica que derruba os inimigos próximos. Um veterano dos Tempos de Crise certa vez disse: "Recomendo manter distância das lanceiras que trilham o Caminho de Zerae. Elas podem ser tão violentas e indiscriminadas quanto as tempestades dos Mares Gêmeos".

Efeito: Um ataque elétrico que libera raios carregados.



Plague Javelin (Lança da Peste)

Guerreiras astutas e treinadas são capazes de incorporar vegetação venenosa nos órgãos da vida selvagem, criando bolsas altamente infecciosas e mortais que as Amazonas prendem em suas lanças. Essas lanças atingem o alvo e explodem em nuvens nocivas e pútridas. Exércitos inteiros de criaturas e homens foram dizimados por esses agentes biológicos. A falta de ar criada pela lança da peste pode incapacitar até mesmo o mais forte dos inimigos.

Efeito: Semelhante à Lança Venenosa, com o acréscimo de nuvens que espalham o veneno no ponto de impacto.



Fend (Desviar)

Quando uma guerreira Amazona domina sua lança, ela pode atacar e destruir vários inimigos em combates à curta distância. Esses inimigos terão sorte de continuar vivos quando um desses ataques furiosos termina. A Grande Senhora Celestia foi capaz de demonstrar sua habilidade às iniciantes de Athulua derrubando uma dúzia de guerreiros experientes no espaço do voo de uma flecha.

Efeito: Abate rapidamente vários alvos próximos.



Lightning Strike (Ataque de Raios)

Por meio de concentração e intensa devoção a Zerae, uma guerreira experiente pode usar o raio, dádiva de Zerae, com grande efeito. Conjurando o poder da deusa para destruir seus inimigos, a guerreira pode lançar um ataque de raios elétricos que cria um arco de inimigo em inimigo.

Efeito: Produz danos elétricos e libera uma cadeia de raios a partir do alvo.



Lightning Fury (Fúria Elétrica)

A Fúria Elétrica provavelmente é a mais devastadora, e com certeza a mais espetacular, de todas as técnicas aprendidas pelas guerreiras Amazonas. A Grã-sacerdotisa de Zerae ensina os segredos concentrados no poder da deusa a guerreiras Amazonas selecionadas, consagrando a lança como a arma da vingança definitiva. A energia contida dentro dessa lança é tão poderosa que sua energia elétrica explode quando atinge o alvo, liberando explosões de luz que abatem os infelizes inimigos mais próximos. Imediata e poderosa é a justiça administrada por uma grande Amazona.

Efeito: Cria uma poderosa explosão de luz que libera vários raios elétricos a partir do alvo.

HABILIDADES DOS BÁRBAROS

Além da necessidade, os nômades Bárbaros precisam ser altamente habilidosos para sobreviver em seu ambiente hostil. Graças à tradição oral, a professores pacientes e a contratempos ocasionais, os Bárbaros adquiriram rapidamente habilidades de combate e sobrevivência sem paralelo no Santuário.

HABILIDADES DE COMBATE

**Bash (Golpe)**

A imensa força física do povo Bárbaro é bastante conhecida, portanto não é de surpreender que esta seja uma das primeiras habilidades que eles desenvolvem como guerreiros. Usando sua conhecida força bruta, um Bárbaro pode dar um soco potente e doloroso que lança no ar o inimigo e depois o joga no chão.

Efeito: Um poderoso golpe que derruba o alvo.

**Leap (Salto)**

Devido a sua grande força, um guerreiro Bárbaro treinado é capaz de dar grandes saltos. Esses saltos são notáveis, permitindo que um Bárbaro pule para se livrar das perigosas hordas inimigas e caia sobre eles deixando-os tontos.

Efeito: O Bárbaro salta e derruba os inimigos que estão onde ele cai.

**Double Swing (Golpe Duplo)**

O Bárbaro aprende a lutar com uma arma em cada mão, pois usar duas armas é melhor do que usar só uma. Os jovens bárbaros aprendem a usar as mãos de modo independente uma da outra, atingindo simultaneamente alvos distintos. Conforme essa habilidade aumenta, maior é o controle e a precisão de seus ataques.

Efeito: Um rápido ataque duplo que pode causar danos a dois inimigos próximos.

**Stun (Atordoar)**

Um Bárbaro treinado pode aprender a atingir um oponente nas áreas em que pode provocar danos maiores. Investindo força o suficiente em um golpe bem aplicado, ele pode deixar um oponente atordoado e incapaz de reagir ou de fugir.

Efeito: Um ataque bem-sucedido paralisa o oponente temporariamente.

**Double Throw (Arremesso Duplo)**

Para um Bárbaro, lutar com duas armas é algo bastante simples. Mas a arte de lançar duas armas simultaneamente e com precisão não é tão simples. Vários jovens Bárbaros anseiam por aprender essa habilidade. Eles lhe dirão que se trata da prova concreta de seu talento como guerreiros. Na verdade, eles usam essa habilidade tanto em jogos de taberna quanto em combates, levando o dinheiro de bêbados incautos.

Efeito: Lança duas armas.

**Leap Attack (Ataque com Salto)**

Um jovem caçador de tesouros certa vez tentou a fortuna procurando o ouro dos bárbaros no Monte Arreat. Como tinha ouvido as lendas sobre o talento dos bárbaros nos combates corpo-a-corpo, levou consigo lanceiros contratados, acreditando que suas longas lanças forçariam os guerreiros bárbaros a lutar à distância. Mas logo percebeu seu erro, pois um único guerreiro Bárbaro foi o suficiente para acabar com todo o grupo que o acompanhava. Pegando-os em uma cilada, o Bárbaro saltou sobre eles, matando um ainda no ar e acabando com mais dois quando caiu. Antes que o ladrão pudesse respirar, todos os seus lanceiros estavam mortos. Foi uma longa e solitária caminhada de volta para casa.

Efeito: Salta em um alvo e ataca quando está caindo.

**Concentrate (Concentrar)**

Algumas vezes, uma série de golpes é menos eficiente do que um único golpe concentrado. Um Bárbaro treinado nessa habilidade aprende a concentrar sua força em um único golpe que atravessa a guarda de um inimigo e destrói sua armadura. Essa técnica também coloca o guerreiro em uma posição superior de defesa.

Efeito: Um ataque ininterrupto que também melhora temporariamente a sua defesa.

**Frenzy (Frenesi)**

Apesar de os Bárbaros serem capazes de acertar golpes calculados e usar técnicas de luta, sua grande paixão pelos combates é que os distingue em uma batalha. Quando usa essa habilidade, um Bárbaro aplica mais e mais força a cada golpe sucessivo, à medida que sua fúria e ânsia por sangue aumentam.

Efeito: Cada golpe sucessivo aumenta sua velocidade e a velocidade de ataque.



Whirlwind (Vendaval)

Entre os povos Bárbaros, a Tribo do Trovão foi a primeira a usar as forças atmosféricas primordiais. Os tornados destruíam suas planícies quando o verão terminava. O xamã da tribo os interpretava como um mau presságio nos tempos de paz e como sinal de vitória durante a guerra. Observando a força dos tornados, esses Bárbaros aprenderam a simular os ciclones nos seus ataques. Com o passar do tempo e união das tribos, essa habilidade foi transmitida

a todos os povos Bárbaros.

Efeito: Um forte ataque giratório.



Berserk (Fúria)

A linha entre paixão e fúria é tênue. Isso é algo que todo guerreiro Bárbaro sabe. Um Bárbaro deve aprender a seguir essa linha que separa uma da outra e extrair forças de ambas. Uma das habilidades de combate mais poderosas que um Bárbaro pode aprender é saber cruzar essa linha em direção à raiva, gastando toda a sua energia e destruindo tudo sem medir as consequências. Depois de destruir todos os inimigos, o que mais ele poderá temer?

Efeito: Um poderoso ataque que deixa o Bárbaro mais vulnerável.

DOMÍNIO DE COMBATE



Sword Mastery (Domínio da espada) (passiva)

Embora existam várias dádivas do antigo Rei Bul-Kathos, a maior delas é o segredo do aço. O minério de ferro se torna mais duro e resistente e é forjado em armas de honra e poder. A maior parte das espadas dos mortais tomou como modelo a primeira espada usada pelo próprio Bul-Kathos. Equilibrando ataque e defesa, ela é a arma perfeita para defender o Monte Arreat no apocalipse que se aproxima. Todos os guerreiros Bárbaros aprendem os segredos do aço desde pequenos, mas poucos dominam a mortal elegância da espada. Esses poucos normalmente desprezam as outras armas.

Efeitos: Taxas de Dano e de Ataque maiores quando se usa a espada.



Axe Mastery (Domínio do machado) (passiva)

Os guerreiros Bárbaros da Tribo do Lobo das Sombras são mestres no uso do machado. Com ele, tentam igualar as garras e os dentes dos lobos com os quais têm vivido e lutado, lado a lado. Esses primeiros machados eram pedras brutas montadas em pedaços de madeira. Depois de descoberto o segredo do aço e das espadas de Bul-Kathos, o machado logo deixou de ser apreciado. Recentemente, no entanto, guerreiros e ferreiros das estepes melhoraram seus machados, que se transformaram em armas de poder igual ou superior ao da espada. A Tribo dos Lobos passou a ensinar novamente o poder do machado para aqueles que desejam aprender como separar os fracos do bando e proteger seu grupo contra as legiões do inferno.

Efeito: Taxas de Dano e de Ataque maiores quando se usam um machado.



Mace Mastery (Domínio da clava) (passiva)

Os Bárbaros que acompanharam a poderosa Tribo do Urso são mestres no uso da clava. Dos simples porretes de madeira até a contemporânea clava que destrói armaduras, os mestres guerreiros usam essas armas com um efeito devastador. Como disse Koth, o xamã Urso, para aqueles que preferiram a espada ou o machado, "Quando estiver cercado pelas hordas dos mortos-vivos, não venha chorando porque abandonou a sabedoria do Urso."

Efeito: Taxas de Dano e de Ataque maiores quando se usam clavas.



Pole Arm Mastery (Domínio da Arma de haste) (passiva)

Os membros da Tribo da Garça valorizam a distância, a graça e a força de um golpe potente mais do que o estilo de luta corporal da Tribo do Urso. Apesar de os dois clãs terem conhecimento da existência um do outro há muitas gerações, apenas recentemente esses povos nômades se uniram e agora compartilham suas poderosas técnicas com todos os que queiram aprender. Os guerreiros da Garça desenvolveram suas técnicas com armas de haste treinando contra-ataques a cavalo e lutando nas águas rasas das estepes. Um mestre de uma arma de haste evita contato físico com o oponente enquanto não puder desferir um único golpe mortal.

Efeito: Taxas de Dano e de Ataque maiores quando se usam armas de haste.



Throwing Mastery (Domínio do Arremesso) (passiva)

Apesar de não serem tão conhecidos pelo uso de armas como arcos e outras armas de longa distância, os caçadores das estepes se exercitam no uso das armas de arremesso desde o início dos tempos. Os espaços abertos de sua terra natal são muito adequados para abater a caça com uma lâmina bem lançada. A transferência dessa habilidade para o combate parece uma evolução natural e simples.

Efeito: Taxas de Dano e de Ataque maiores quando se usam armas de arremesso.



Spear Mastery (Domínio da Lança) (passiva)

Os guerreiros da Tribo da Serpente adoram suas lanças e são conhecidos por seu olhar frio e cantos de guerra sibilantes. Somente os guerreiros mais experientes podem aplicar à lança as técnicas da Serpente - um professor paciente diz que todos os inimigos podem ser derrotados no seu devido tempo. Essas são lições aprendidas das várias serpentes que habitam as estepes que cercam o Monte Arreat.

Efeito: Taxas de Dano e de Ataque maiores quando se usam lanças.



Increased Stamina (Vigor Aumentado) (passiva)

As tribos de Bárbaros setentrionais são povos nômades que viajam pelas vastas planícies abertas das Estepes do Norte. A vida nesse ambiente fortaleceu o povo Bárbaro. Basta olhar para os membros dos clãs do norte para notar que eles são mais robustos do que uma pessoa comum. Seu vigor é grande! Graças a um rígido condicionamento, os guerreiros Bárbaros podem treinar o corpo para suportar tremendos esforços físicos e se recuperar rapidamente

para o combate.

Efeito: Aumenta o vigor e a taxa de recuperação do vigor.



Iron Skin (Pele de Ferro) (passiva)

As inhóspitas savanas de sua terra natal oferecem poucos abrigos aos povos Bárbaros contra os elementos da natureza. A exposição constante e prolongada ao sol, vento, chuva e outros elementos fortaleceu suas peles dando-lhes a resistência do couro natural.

Efeito: Melhora a defesa global.



Increased Speed (Velocidade Aumentada) (passiva)

É um erro fatal supor que os guerreiros Bárbaros sejam lentos e pesados. Seus corpos robustos ocultam indivíduos ágeis. Uma vida inteira patrulhando as vastas planícies de sua terra natal, onde frequentemente é necessário cobrir grandes distâncias em muito pouco tempo, deu aos guerreiros Bárbaros a habilidade de andar e correr a velocidades incríveis.

Efeito: Aumenta a velocidade ao andar ou correr.



Natural Resistance (Resistência Natural) (passiva)

Para sobreviverem nas terras do norte, os membros das tribos Bárbaras desenvolveram uma grande resistência aos elementos da natureza. Calor e frio são algo que eles frequentemente suportam. Como a comida é escassa em suas constantes jornadas, eles aprenderam a consumir espécies de plantas que matariam as pessoas normais. Com treino adicional, um guerreiro pode se tornar ainda mais resistente a esses perigos, podendo sobreviver melhor quando viaja para novas terras e enfrenta inimigos desconhecidos.

Efeito: Aumenta a resistência contra danos dos elementos.

GRITOS DE GUERRA



Howl (Uivo)

Um guerreiro Bárbaro em uma batalha é uma visão bastante assustadora. Eles cobrem seus corpos com estranhas marcas, e o fogo em seus olhos pode ser visto do lado oposto do campo de batalha. Logo no início de seu treinamento, o guerreiro deve aprender a usar as energias primárias ao seu redor e emitir o uivo de combate, um grito tão forte que faz correr de medo até mesmo os Batalhões do Inferno.

Efeito: Amedronta os monstros e os faz recuar.



Find Potion (Encontrar Poção)

Quando um guerreiro se fere em combate, ele deve encontrar formas eficientes de curar seus ferimentos. Examinando as glândulas e entranhas dos que acabaram de morrer, um guerreiro Bárbaro pode às vezes encontrar os ingredientes necessários para o preparo de um poderoso elixir de cura. Alguns Bárbaros possuem habilidade e sorte suficientes para encontrar os ingredientes de uma poção que restaura não apenas a saúde, mas também o espírito.

Efeito: Oferece a oportunidade de preparar uma poção de Saúde, Mana ou Rejuvenescimento com o conteúdo de um cadáver.



Taunt (Provocar)

Identificar as vulnerabilidades físicas de um oponente não é o único talento que um guerreiro das estepes possui. Muitas vezes ele percebe também os aspectos emocionais que deve tocar para atrair um inimigo para o combate sem dar ouvidos à voz da razão. Ao provocar no inimigo um ódio cego, o Bárbaro espera se beneficiar dos erros decorrentes do descontrole emocional. Essa habilidade é responsável pela fama de maus companheiros de bebida que os Bárbaros têm.

Efeito: Provoca um monstro para lutar contra você.



Shout (Gritar)

Os guerreiros Bárbaros foram feitos para comandar as batalhas. Quando um guerreiro aprende essa habilidade, ele pode elevar sua voz acima dos ruídos do combate e alertar seus companheiros sobre ataques. Isso permite que se defendam a tempo contra os golpes.

Efeito: Aumenta a defesa das unidades amigas.



Find Item (Encontrar Item)

Para a maioria das pessoas, revistar o corpo de pessoas que acabaram de morrer não é exatamente uma tarefa digna. Ao se contentarem com os itens que estão à vista, as pessoas perdem a oportunidade de obter objetos mais úteis. Como a abundância nunca fez parte da vida do povo Bárbaro, sua dura existência os ensinou a procurar o que puderem em um corpo morto para sobreviver. Afinal, de que serve o ouro para quem já morreu?

Efeito: Oferece a oportunidade de encontrar Itens em um cadáver.



Battle Cry (Grito de Combate)

Os guerreiros Bárbaros mais talentosos podem se beneficiar de sua ligação com os animais do totem para explorar os medos primordiais dos seus oponentes. Quando um Bárbaro dá um Grito de Guerra, até as legiões dos mortos ficam tão atordoadas que deixam de se concentrar na vitória. Isso permite que o guerreiro ataque com facilidade.

Efeito: Assusta os inimigos próximos e reduz suas defesas.



Battle Orders (Ordens de Combate)

Apesar de sua habilidade no combate individual, os guerreiros Bárbaros também têm talento para táticas de grupo. Essa habilidade é que faz deles líderes naturais nos combates. Um guerreiro experiente pode utilizá-la para organizar melhor as forças em um combate e aumentar sua probabilidade de derrotar o inimigo.

Efeito: Aumenta o mana, a vida e o vigor dos membros do grupo.



Grim Ward (Sinistra Proteção)

Essa habilidade permite que os Bárbaros construam um totem usando as carcaças dos inimigos mortos. A obra mágica resultante funciona como uma advertência para todos os inimigos. A simples visão do Totem faz com que os monstros fujam apavorados. Com treinamento adicional, o guerreiro pode aumentar a potência da proteção.

Efeito: Transforma um cadáver em um totem que assusta e afasta os inimigos.



War Cry (Grito de Guerra)

Conjurando os poderes arcaicos que seu povo conhece, o guerreiro Bárbaro pode chamar um espírito animal e assustar seus inimigos com um grito que os paralisa - uma angústia imensa que queima o âmago de suas almas. Essa habilidade é que deu origem às lendas de que os Bárbaros são capazes de arrancar a vida de uma criatura com uma única palavra.

Efeito: Danifica e atordoa os inimigos.



Battle Command (Comando de Combate)

Com esta habilidade, o Bárbaro pode examinar as habilidades de seus companheiros e, durante uma batalha, determinar a melhor maneira de utilizar as habilidades do grupo. Esta habilidade, em conjunto com as habilidades naturais de liderança, aos poucos vêm modificando o antigo estereótipo do povo Bárbaro de meros selvagens ignorantes.

Efeito: Aumenta temporariamente as habilidades dos membros do grupo.

HABILIDADES DOS NECROMANTES

A Arte da Necromancia é misteriosa e geralmente incompreendida. E embora os Necromantes não sejam adeptos nem da luz nem das trevas, os outros ainda se referem a suas práticas como Artes Negras. Independentemente do que se diz, as habilidades que os Necromantes utilizam são das mais poderosas e assustadoras que existem.

MALDIÇÕES



Amplify Damage (Aumentar Danos)

Esta poderosa maldição ilusória rapidamente aumenta o tempo e o processo de decomposição de qualquer ferimento. Golpes comuns cortam a pele e produzem profundas feridas infectadas e pútridas.

Efeito: Aumenta a quantidade de danos.



Dim Vision (Obscurecer Visão)

Condenando os inimigos à escuridão de seu próprio mal, esta maldição envolve os atingidos em uma esfera de escuridão e silêncio totais que os deixa cegos. Isso permite que um Necromante e seu grupo ajam ou se aproximem ou se preparem para manobras mais eficientes sem serem percebidos.

Efeito: Diminui o raio de percepção.



Weaken (Enfraquecer)

Permite que o Necromante drene as forças do inimigo. Os inimigos ficam tão fracos que seus golpes se tornam altamente ineficientes.

Efeito: Diminui os danos que o alvo pode provocar.



Iron Maiden (Dama de Ferro)

Este feitiço amaldiçoa uma criatura, condenando-a a sofrer as dores que provocam nos outros. Quanto maior a habilidade do Necromante, maior é a intensidade do tormento que as vítimas sofrem pelo que fazem.

Efeito: Os danos provocados são danos sofridos.



Terror

Esta maldição faz com que a vítima tenha alucinações, materializando seus piores medos à frente de seus olhos. Eles acreditam que essa aparição é real e fogem dela enquanto o efeito da maldição os afetar.

Efeito: Os monstros amaldiçoados fogem apavorados.



Confuse (Confundir)

Os Necromantes podem usar o reino dos espíritos e conduzir os espíritos malignos para a mente dos inimigos. As vítimas são bombardeadas com murmúrios dos mortos, indistinguíveis de seus próprios pensamentos, que os levam a atacar tanto aliados quanto inimigos. Esses murmúrios aumentam aos poucos dentro da mente, levando a vítima à loucura.

Efeito: Os monstros amaldiçoados atacam aleatoriamente.



Life Tap (Drenar a Vida)

Esta habilidade permite que o Necromante literalmente drene a vida de suas vítimas. O Necromante é capaz de atingir a própria fonte da mortalidade e extrair sua essência, consumindo-a em lugar da sua.

Efeito: Atacar uma alma amaldiçoada aumenta a sua própria saúde.



Attract (Atração)

Isto provoca alucinações nos inimigos e os força a interromper qualquer atividade em que estejam envolvidos para ajudar o Necromante em seus ataques. Atacando seus antigos aliados com uma ferocidade sobrenatural, provocam uma reviravolta bastante desmoralizante para o Inimigo.

Efeito: Faz com que os monstros ataquem seu inimigo.



Decrepify (Envelhecer)

Esta maldição dá à vítima uma rápida visão de sua própria mortalidade, envelhecendo-a. Imaginando-se com um corpo senil, o atingido acredita que não é mais capaz de fazer o que fazia na juventude.

Efeito: Diminui a velocidade do amaldiçoado.



Lower Resist (Diminuir Resistência)

Esta habilidade aumenta a susceptibilidade do inimigo aos efeitos dos elementos e dos feitiços elementais. A pele se queima como papel, o frio corta os ossos e raios são atraídos para a vítima como se ela fosse uma barra de ferro no meio de uma tempestade.

Efeito: Os ataques elementais provocam mais danos no monstro amaldiçoado.

FEITIÇOS DE VENENOS E OSSOS



Teeth (Dentes)

Uma das primeiras dádivas de Rathma, esta habilidade permite ao Necromante convocar o Den'Trag, ou Dentes do Dragão Trag'Oul. Os Necromantes acreditam que o Trag'Oul é a besta em cujas costas o mundo está apoiado. Acreditam que o Trag'Oul seja o ponto de apoio do equilíbrio de todas as coisas. No culto de Rathma, isso é o que mais se aproxima de uma divindade, e este feitiço é a forma que usa para proteger seus escolhidos.

Efeito: Conjura vários projéteis que danificam os inimigos.



Bone Armor (Armadura de Ossos)

Este feitiço conjura uma barreira criada com os ossos de guerreiros caídos. A armadura gira em torno do Necromante, protegendo-o contra todos os ataques. Apesar de ser encantada, a armadura é danificada e acabará por ser destruída.

Efeito: Um escudo protetor que absorve os danos.



Poison Dagger (Adaga Venenosa)

As habilidades apotecárias do Necromante se baseiam fundamentalmente nos estudos de venenos, toxinas e outras substâncias tóxicas. O Necromante habilidoso não só pode identificar os diferentes tipos de veneno que encontra, como também pode manter um suprimento de amostras preparadas. Raramente ele deixa de usá-las. Em uma aplicação comum dessa habilidade, o Necromante passa uma fina camada de veneno na sua adaga.

Quanto maior for sua habilidade, mais potente será o veneno.

Efeitos: Põe veneno em uma adaga.



Corpse Explosion (Explosão do Corpo)

Os cadáveres resultantes de morte violenta carregam consigo as angústias de seus momentos finais. Com este feitiço, o Necromante é capaz de conjurar essas energias e concentrá-las em uma única força violenta. Essa força então deixa o corpo com tal poder que provoca uma grande explosão.

Efeito: O alvo explode, danificando todos os inimigos próximos.



Bone Wall (Muro de Ossos)

Este feitiço permite que o Necromante conjure os restos dos espíritos de todas as criaturas que já morreram na área. Isso reúne os resíduos fossilizados e conjura uma densa barreira de ossos fossilizados. Esse feitiço é um método eficiente de manter os adversários à distância do Necromante, permitindo que ele ataque ou fuja.

Efeito: Cria uma barreira de ossos.



Poison Explosion (Explosão de Veneno)

Este feitiço permite que o Necromante acelere a decomposição de um cadáver a uma velocidade alarmante. O corpo se decompõe tão rapidamente que os gases tóxicos, que normalmente se formam na pele morta com o tempo, explodem do corpo em uma nuvem de fumaça tóxica.

Efeito: Solta do corpo uma nuvem de gás venenoso.



Bone Spear (Lança de Osso)

Também conhecido como a Garra de Trag'Oul, este feitiço conjura uma longa lança de ossos que perfura os oponentes que estão em seu caminho. Como a força desse projétil é tanto mística quanto física, ele atravessa um oponente e prossegue em direção ao próximo, cortando tudo o que estiver à sua frente.

Efeito: Conjura um projétil de ossos mágico.



Bone Prison (Prisão de Ossos)

Como ocorre com o Muro de Ossos, o Necromante que tem esta habilidade pode conjurar um muro de ossos em forma de círculo. Todos os inimigos ficam presos nesse anel. Eles permanecem aprisionados até que tenham forças para quebrar os ossos ou que o Necromante perca o controle sobre os espíritos.

Efeito: Cria um círculo de ossos que aprisiona os alvos.



Poison Nova (Veneno Nova)

Este feitiço empestia a atmosfera ao redor do conjurador do feitiço. Com um canto arcano, o Necromante deteriora o ar que respiramos e o expande em todas as direções. São necessários anos de investigação e preparo para que o Necromante possa escolher uma nuvem de gás que seja tóxica contra os inimigos mas inofensiva para si e seus companheiros.

Efeito: Um anel de veneno explode a partir do Necromante.



Bone Spirit (Espírito de Osso)

Este poderoso feitiço conjura o espírito de um fantasma vingador. Esse espectro esquelético procura seu objetivo imediatamente, retirando uma parte da alma do alvo e levando-a para o plano dos mortos. Não se trata, porém de um feitiço de conjuração autêntico, pois os Necromantes ainda não conseguiram descobrir como controlar esses espíritos. Por enquanto, contentam-se em poder proteger a si e a seus companheiros contra sua fúria!

Efeito: Os espíritos perseguem um alvo ou encontram um por conta própria.

FEITIÇOS DE CONJURAÇÃO



Raise Skeleton (Despertar Esqueleto)

Desde cedo os Necromantes aprendem a controlar restos de esqueletos de criaturas mortas. Conjurar essa habilidade faz com que um apavorante amontoado de ossos saia de um cadáver morto há pouco. Muitas vezes os Necromantes mantêm uma pequena tropa desses soldados reanimados - em parte por sua própria vontade e em parte pelos espíritos de antigos guerreiros - para que ajam por eles.

Efeito: Desperta um esqueleto por nível de habilidade para lutar por você.



Skeleton Mastery (Domínio dos Esqueletos)

À medida que aumenta o conhecimento do Necromante sobre mortos-vivos, ele se torna capaz de controlar espíritos cada vez mais poderosos para ocupar os corpos dos que morreram há pouco. Um Necromante que tenha essa habilidade será capaz de despertar esqueletos comuns e de magos mais variados e poderosos.

Efeito: Aumenta a qualidade dos esqueletos, esqueletos de magos e ressuscitados.



Clay Golem (Golem de Barro)

Mesmo que seja fácil para um Necromante animar um corpo morto, dar vida a objetos inanimados é outro assunto. O Golem de Terra é a forma mais simples dessa arte complexa, que cria um servo diretamente do barro para atender ao Necromante. A intensa pressão que isso provoca sobre a psique do conjurador permite que ele mantenha apenas um Golem de qualquer tipo por vez.

Efeito: Conjura um Golem de barro para lutar por você.



Golem Mastery (Domínio de Golem)

O desenvolvimento dessa habilidade permite que o Necromante invista mais de sua vontade e energia nas suas criações artificiais. Com isso, ele consegue criar Golens mais robustos, que controla melhor.

Efeito: Aumenta a velocidade e a vida dos Golens.



Raise Skeletal Mage (Despertar Esqueleto Mago)

Não só os guerreiros mortos podem ser conjurados pelos Necromantes para ocupar suas criações. Um dos maiores poderes de um Necromante é despertar os corpos de magos mortos e usá-los de acordo com sua vontade. Os sacerdotes de Rathma acham que esta é a prova de seu domínio sobre um ramo particular das artes místicas.

Efeito: Conjura um Esqueleto de Mago que luta por você com ataques elementais.



Blood Golem (Golem de Sangue)

Utilizando uma pequena quantidade de seu próprio sangue, o Necromante é capaz de dar vida a uma criatura que não está viva nem morta, mas é composta de tecido humano. Esse homúnculo se alimenta do sangue vivo dos seus inimigos, com o qual ele recompõe suas forças. Ligado ao Necromante pelo sangue, o Golem de Sangue é capaz de compartilhar com seu mestre essa força de vida roubada. Infelizmente, a ligação funciona nos dois sentidos, e os

danos sofridos pelo Golem também são transferidos para o conjurador.

Efeito: Conjura um Golem que está ligado à saúde do Necromante.



Summon Resist (Conjurar Resistência)

Extremo calor, frio congelante e intensos ataques elétricos podem provocar graves danos em um servo dos Necromantes. Desenvolvendo esta habilidade, o Necromante pode conferir aos seus servos uma energia protetora, que aumenta sua proteção contra elementos místicos e naturais.

Efeitos: Aumenta a resistência das suas criaturas.



Iron Golem (Golem de Ferro)

Enquanto muitos magos dedicam a vida ao estudo da transmutação de metais básicos em ouro, os Necromantes sempre abordaram a transformação de metais sob outra perspectiva. Através de complicados rituais arcanos e de uma grande concentração mental, eles podem criar um Golem a partir de metais básicos comuns. A criatura possui as propriedades do metal de origem, inclusive efeitos mágicos ou outras propriedades que o metal de origem porventura tenha.

Efeito: Cria um Golem a partir de um metal. O Golem herda as propriedades do item original.



Fire Golem (Golem de Fogo)

Acredita-se que toda a vida foi forjada quando fogo, terra, ferro e carne foram combinados. Um Necromante que domine essa arte pode criar um Golem composto exclusivamente de chamas. Ele conjura o Golem por meio da aceleração de partículas presentes no ar a uma velocidade cada vez maior. Essas partículas então entram em combustão e o Golem aparece, como se fosse do nada.

Efeito: Um Golem de fogo que usa os danos provocados pelo fogo para se recuperar.



Revive (Reanimar)

O objetivo supremo de um Sacerdote de Rathma é a reanimação perfeita de uma criatura morta e o controle sobre ela, o que mantém a pureza e as propriedades do corpo, mas libera a alma para que o Necromante o controle totalmente. Quando um Necromante finalmente adquire essa habilidade, ele realmente pode dizer que domina o Grande Ciclo da Vida.

Efeito: Ressuscita um monstro para lutar por você.

HABILIDADES DOS PALADINOS

Alimentados por seu empenho, os Paladinos desenvolvem habilidades poderosas que só podem ser alcançadas depois de anos de devoção e sacrifício. As longas campanhas das cruzadas aperfeiçoaram ainda mais suas habilidades, preparando-os para manifestar com eficiência máxima a vontade da Luz.

HABILIDADES DE COMBATE

**Sacrifice (Sacrifício)**

Qual é o preço da glória? Consagrando sua arma com seu próprio sangue, um Paladino de Zakarum pode aumentar sua eficiência no combate usando parte de sua própria essência física. Esse sacrifício é um símbolo de fé que mesmo o mais fraco dos Paladinos deve fazer perante a Luz para se mostrar digno da vitória.

Efeito: Danos e velocidade aumentados, ao custo de saúde.

**Smite (Golpear)**

A espada do Paladino representa sua dignidade e seu escudo simboliza a força de sua fé. Ambos são instrumentos que ele usa para fazer justiça. Assim como a dignidade dá ao seu espírito a força para superar os ataques dos injustos, também sua fé pode ser uma arma para reagir frente aos que investem contra ele. Para isso, o Paladino desenvolveu diversas técnicas que usam o escudo não só para defesa, mas também como arma de ataque.

Efeito: Golpes com o escudo que provocam danos e abatem o inimigo.

**Holy Bolt (Raio Sagrado)**

O Paladino pode aprender a invocar raios formados de energias puras e corretas. Esses projéteis são recipientes de vida – perdição para os mortos-vivos, socorro para os que têm fé. Na batalha de Taelohn Bridge, os aldeões acreditavam que tudo estava perdido, quando um exército de mortos-vivos os cercou. Quando sua milícia estava para ser destruída, um pequeno grupo de Paladinos apareceu. Abrindo caminho pelas carcaças putrefatas, lançaram esferas de

pura luz que expulsavam o mal que controlava os cadáveres combatentes e renovavam as forças dos aldeões restantes.

Efeito: Raio de energia que danifica os mortos-vivos ou cura as unidades amigas.

**Zeal (Empenho)**

Um nobre Paladino, com sua fervorosa dedicação ao que é certo, pode usar o espírito dessa dedicação para fazer coisas aparentemente impossíveis. Quando cercado por seus inimigos, um Paladino que domine essa habilidade ataca os adversários com o fervor equivalente ao de muitos Paladinos.

Efeito: Ataca rapidamente vários inimigos adjacentes.

**Charge (Carga)**

Quando sente medo, um Paladino mostra sua falta de fé, e um Paladino sem fé é menos do que um homem – muito menos um cavaleiro. Isso é fundamental, pois quando tudo o mais falha, é a fé que conduz o Paladino à vitória. Os guerreiros da fé jamais fogem do combate. Avançam, com a cabeça baixa e o escudo suspenso, deixando que sua glória os conduza ao âmagdo da batalha para desferir o primeiro golpe.

Efeito: Reduz a distância até o inimigo e desfere um golpe no momento do contato.

**Vengeance (Vingança)**

Quando um Paladino parte em uma cruzada para banir o mal, ele pode invocar os espíritos dos cruzados do passado. Uma vez invocados, esses espíritos de honra se manifestam e cedem suas energias para as armas do Paladino e de seu grupo.

Efeito: Adiciona danos de fogo, raio e frio a todos os ataques corpo-a-corpo.

**Blessed Hammer (Martelo Sagrado)**

As Visões de Akarat falam de uma batalha sem esperança. Legiões de mortos-vivos cercaram um pequeno convento de freiras, guardiãs de uma relíquia sagrada: o Martelo de Ghrab Thaar. Presas dentro do convento por um abismo de fogo, as irmãs sabiam que o Martelo era um poderoso recipiente da luz e juraram jamais deixá-lo cair nas mãos do mal. Sem armas e sem ninguém para defendê-las, as freiras se sacrificaram para destruir o martelo. Em lugar de deixar que os mortos-vivos se apossassem da relíquia, elas o pegaram e se lançaram no abismo de fogo. Naquele instante, uma poderosa força de Luz se abateu sobre as legiões de mortos-vivos, atingindo a todos. Desde então, os Paladinos bem treinados podem usar o que restou dessa energia liberada, lançando um martelo mágico giratório contra seus adversários, principalmente as forças de mortos-vivos.

Efeito: Um Martelo Mágico gira e atinge os inimigos. Os mortos-vivos sofrem danos adicionais.



Conversion (Conversão)

Com o poder da vontade e a força do aço, um nobre Paladino que tenha esta habilidade é capaz de cegar seus inimigos com a glória da luz. Depois de trocar golpes com o Paladino e ver o fogo da dignidade que incendeia seus olhos, o inimigo às vezes é atingido por uma força divina e instantaneamente se arrepende do mal que praticou no passado. Tão completa é sua transformação, que o convertido passa a atacar seus antigos aliados.

Efeito: Um ataque bem-sucedido pode converter o alvo para lutar contra o mal.



Holy Shield (Escudo Sagrado)

Para um Paladino, o escudo é o símbolo de sua fé. Os que são particularmente devotos podem canalizar sua fé para seus escudos, aumentando seu valor de defesa com essa energia sagrada. Quanto mais pura for sua fé, maior será seu poder de defesa.

Efeito: Aumenta magicamente a proteção do escudo, conferindo um bônus de defesa.



Fist of Heavens (Punho dos Céus)

Este feitiço permite que um Paladino invoque o poder da vingança sagrada. Manifestada como um raio que vem do céu, esses relâmpagos caem e explodem em milhares de fagulhas de luz que se irradiam banindo o mal do campo de batalha.

Efeito: Os raios atacam dos céus e espalham fagulhas sagradas.

AURAS DE ATAQUE



Might (Poder)

No fervor da batalha, um Paladino invoca os poderes da dignidade e a força da justiça para fortalecer os ataques de seu grupo. Os golpes a esmo atingem os alvos, e os que seriam defendidos atravessam as armaduras e cortam a carne.

Efeito: Aumenta os danos provocados pelos membros do grupo.



Holy Fire (Fogo Sagrado)

Com um pouco de enxofre no ar, o nobre Paladino corre para a batalha dentro de uma aura sagrada. Todos os que estão em seu raio de alcance são queimados pelas chamas da virtude divina. Cuidado, Bestas do Inferno! O fogo da purificação cairá sobre vocês!

Efeito: Periodicamente provoca danos de fogo nos inimigos próximos.



Thorns (Espinhos)

Um olho por um olho às vezes não é suficiente. Quem tiver a intenção de atacar os Emissários da Luz deverão tomar cuidado, pois a retribuição será rápida e certa. O poder dos golpes desferidos será sentido com uma intensidade cem vezes maior pelos que os desferiram!

Efeito: Os inimigos sofrem danos quando provocam danos nos membros do grupo em combates corpo-a-corpo.



Blessed Aim (Mira Abençoada)

Os espíritos da Luz estão sempre atentos. Nos momentos de grande necessidade, sabe-se que, de formas sutis, eles ajudam seus leais discípulos. Quando essa aura está ativa, os espíritos guiam a mão do Paladino e de seus companheiros, permitindo golpes certos que normalmente falhariam.

Efeito: Aumenta a taxa de ataque.



Concentration (Concentração)

Todos os que se encontram na esfera de influência dessa habilidade recebem a dádiva da clarividência. Um sereno sentimento de lucidez tranquiliza a mente de todos, dando-lhes a liberdade para se concentrar em tarefas específicas, a despeito do caos e das distrações da batalha. Esse sentimento de tranquilidade permite que o Paladino e seus companheiros desfiram golpes bem calculados e devastadores.

Efeito: Diminui a probabilidade de que seus ataques sejam interrompidos.



Holy Freeze (Congelamento Sagrado)

Usando esta aura, o Paladino faz despencar a temperatura do ar ao seu redor, congelando a carne de seus inimigos. Os afetados têm os movimentos dificultados, podendo ser facilmente destruídos.

Efeito: Provoca danos de frio periodicamente nos inimigos próximos.



Holy Shock (Choque Sagrado)

Um Paladino abençoado com o poder desta aura invoca o poder da Luz para atingir todos os inimigos ao seu redor. Raios divinos saem da terra para destruir os inimigos do Paladino.

Efeito: Raios provocam danos periodicamente nos inimigos que se encontram na faixa de alcance.



Sanctuary (Santuário)

Esta aura faz com que o Paladino brilhe com uma luz divina, uma luz interior. Essa luz expulsa os mortos-vivos, conjurados pelas maquinções dos Demônios Primordiais. A aura leva consigo a essência da vida e a força e a pureza das convicções do Paladino.

Efeito: Danifica e de fato elimina os mortos-vivos.



Fanaticism (Fanatismo)

A verdadeira fé pode fazer com que os que acreditam realizem proezas fantásticas. Com esta aura, o Paladino e todos os que defendem sua causa têm um fervor enérgico, que permite atacar os inimigos com a rapidez da foice nas colheitas.

Efeito: Aumenta a taxa de ataque de todos os membros do grupo.



Conviction (Convicção)

Contemplar o poder de um Paladino é algo assustador, mais ainda quando ele brilha com a aura da convicção. Esta aura de dignidade demonstra, com força, a obstinada determinação dos que brilham com tal intensidade. Quem se opuser ao Paladino e a seus aliados logo entenderá seu erro.

Efeito: Reduz a defesa e a resistência de todos inimigos.

AURAS DE DEFESA



Prayer (Oração)

Com esta aura, o Paladino banha a si e a todos em quem confia com uma luz acolhedora e restauradora. Suas preces pela salvação o ajudam a superar as situações mais desfavoráveis e permitem que cure mesmo as feridas mais profundas.

Efeito: Cura todos os membros do grupo.



Resist Fire (Resistir ao Fogo)

Usando sua devoção, o servo fervoroso da Luz pode caminhar sobre um lago de fogo e sentir apenas o reconfortante calor de suas convicções. Um Paladino pode suportar a fúria de um grande incêndio com a força de sua fé.

Efeito: Aumenta a resistência ao fogo de todos os membros do grupo.



Defiance (Desafio)

Protegendo a si e aos que estão à sua volta com o brilho da luz sagrada, o Paladino se prepara para enfrentar os injustos no combate. Mantendo-se resoluto e firme frente à oposição, sua fé é seu escudo contra o mal.

Efeito: Aumenta a defesa de todos os membros do grupo.



Resist Cold (Resistir ao Frio)

O esplendor da absoluta devoção é todo o calor e conforto de que um Paladino precisa. Protegido por essa aura, quem tem fé não teme o frio.

Efeito: Aumenta a resistência ao frio de todos os membros do grupo.



Cleansing (Limpeza)

Casto é o Paladino diante de todas as tentações. Puros são seu corpo e seu espírito. Ele confia no esplendor da Luz para se livrar de todas as impurezas. Um Cavaleiro da Fé não conhece máculas nem corrupção.

Efeito: Reduz a duração dos efeitos de venenos em todos os membros do grupo.



Resist Lightning (Resistir aos Raios)

Mesmo os elementos da natureza devem se curvar diante da glória da Luz. Quando um cavaleiro de Zakarum manifesta essa aura, ele e seus aliados têm a condutividade natural de seus corpos diminuída, o que os protege contra ataques de eletricidade.

Efeito: Aumenta a resistência aos raios de todos os membros do grupo.



Vigor

Um nobre cavaleiro de Zakarum sente o arrebatamento de sua salvação a todo instante. Quando necessário, o peso do mundo sai de seus ombros, permitindo que avance sem notar as dores de seu corpo.

Efeito: Aumenta a velocidade, o vigor e a taxa de recuperação do vigor de todos os membros do grupo.



Meditation (Meditação)

Com a prática desta aura, o Paladino se submete à Luz murmurando preces silenciosas. É nesses momentos que o Paladino tem seu espírito revigorado.

Efeito: Acelera a recuperação de mana de todos os membros do grupo.



Redemption (Redenção)

Um Paladino deve ser fiel ao seu dever e crença de que todas as almas merecem uma oportunidade de salvação. Com essa aura, o Paladino compartilha a glória de sua Luz com os inimigos vencidos. A cada administração desses rituais finais, o Paladino e seu grupo recebem a redenção física e espiritual.

Efeito: Periodicamente, tenta redimir corpos para receber saúde e mana.



Salvation (Salvação)

Confie na glória da Luz, pois sua autoridade está acima de todo o poder moral do mundo. Com esta aura, o Paladino invoca uma Luz para proteger seus aliados dos ataques dos elementos.

Efeito: Aumenta a resistência aos elementos de todos os membros do grupo.

HABILIDADES DAS FEITICEIRAS

A Sorceress (Feiticeira) é a Senhora dos elementos mágicos. Controlando fogo, gelo e eletricidade com sua vontade, ela busca a pureza da essência da natureza. Dançando com poder, suas habilidades são observadas, com medo, pelos magos mais poderosos.

FEITIÇOS DE FOGO



Fire Bolt (Raio de Fogo)

O raio de fogo está entre os primeiros feitiços que uma jovem Feiticeira deve aprender, antes de se lançar no mundo. Reunindo um pouco de energia elemental, lança dardos de puro fogo naqueles que deseja atingir.

Efeito: Cria um raio de fogo.



Warmth (Calor) (passiva)

A Feiticeira que realmente quer se tornar uma grande conjuradora de feitiços aprende esta habilidade. Absorvendo a essência do calor do ambiente à sua volta, ela pode converter essa energia em uma força mágica que dá poder aos seus feitiços. Dessa forma, ela se recupera mais rapidamente do uso da magia.

Efeito: Aumenta a taxa de recuperação de mana.



Inferno

Usando este feitiço, uma Feiticeira pode mergulhar nas profundezas de seu ser e lançar um jorro de fogo que incinera todos os oponentes no raio de alcance.

Efeito: Uma labareda que queima seus inimigos.



Blaze (Chama)

Usando este feitiço, a Feiticeira incendeia o próprio chão onde caminha, deixando atrás de si uma barreira de chamas.

Efeito: Deixa uma parede de fogo atrás de seus passos.



Fire Ball (Bola de Fogo)

Depois de aprender os encantamentos básicos deste feitiço, a Feiticeira pode acumular uma grande quantidade de fogo elemental e mantê-la em uma esfera de energia. Lançadas contra o inimigo, essa energia é liberada em uma devastadora explosão no momento do impacto. Esse feitiço de destruição em massa é ideal para o bombardeio dos acampamentos de seus inimigos.

Efeito: Cria uma esfera de fogo que explode no impacto.



Fire Wall (Parede de Fogo)

Esta habilidade permite que a Feiticeira crie uma barreira de chamas para proteger os flancos contra ataques e obter uma vantagem tática para ela e seus aliados. Quem for estúpido o suficiente para tentar atravessar essa barreira, sentirá o poder das chamas enquanto caminha para a própria destruição.

Efeito: Cria uma parede de fogo.



Enchant (Encantar)

Quando aprende esta habilidade, uma Feiticeira experiente pode imbuir o poder do fogo em uma arma. Habacalva, uma famosa feiticeira, certa vez atacou os próprios planos elementais com uma clava encantada. Seus inimigos logo aprenderam a temer qualquer menção à arma e ao seu nome.

Efeito: Imbu temporariamente uma arma com danos de fogo.



Meteor (Meteoro)

Dirigindo-se aos céus, a Feiticeira conjura uma estrela cadente para atingir seus adversários. Este é um de seus feitiços mais poderosos, capaz de destruir grandes áreas. Durante a revolta de Vactayan, uma feiticeira de nome Hepsheeba apiedou-se dos revolucionários e aderiu à sua causa. Durante a batalha final do conflito, utilizou este feitiço com grande efeito, destruindo sozinha todas as tropas de Lord Baren e libertando os vactayanos de sua tirania.

Efeito: Conjura um meteoro dos céus para destruir os inimigos.



Fire Mastery (Domínio do Fogo) (passiva)

Mesmo para uma Feiticeira, os poderes destrutivos do fogo nem sempre são favoráveis. A imprevisibilidade das chamas elementais sempre constitui um perigo para os que não sabem utilizá-las com habilidade. As irmãs do fogo devem dar este último passo para concluir seu treinamento na arte do uso do fogo e maximizar seus efeitos.

Efeito: Aumenta os danos dos feitiços de fogo.



Hydra (Hidra)

Esta habilidade permite que a Feiticeira invoque uma criatura de puro fogo do núcleo do mundo. A Hidra tem sido uma aliada das mulheres de Zann Esu por muitas gerações, devendo sua libertação, no passado, à feiticeira Habacalva. Ela jamais deixa de responder a um chamado de uma Feiticeira autêntica e está sempre pronta para lançar raios de magma contra seus inimigos.

Efeito: Cria uma besta com várias cabeças, que ataca os inimigos com raios de fogo.

FEITIÇOS DE RAIOS



Charged Bolt (Raio Carregado)

Carregando os íons no ar à sua volta, a Feiticeira lança um raio de energia elétrica. Esses projéteis voam aleatoriamente, perseguindo seus oponentes até eletrocutá-los.

Efeito: Lança múltiplos raios de eletricidade que pulam e perseguem os alvos.



Static Field (Campo de Estática)

Um feitiço devastador de alcance limitado, o campo de estática remove instantaneamente uma boa parte da saúde dos inimigos próximos. Assim debilitados, os inimigos se tornam vítimas fáceis de outros ataques da Feiticeira ou de membros do grupo. A utilização sucessiva desse feitiço provoca menos danos gradualmente, mas combinada com outros feitiços ou com um bom ataque à curta distância, essa poderosa habilidade pode ser usada para eliminar os mais

poderosos inimigos.

Efeito: Todos os inimigos em um raio ao seu redor perdem um quarto da saúde.



Telekinesis (Telecinesia)

Com esta habilidade, a Feiticeira pode alcançar objetos mentalmente e manipulá-los à distância. Manipulando o éter que permeia o mundo, ela é capaz de recuperar itens que estão fora de alcance ou enviar seus ataques a um inimigo distante. Útil para uma Feiticeira esperta, este feitiço recompensa o pensamento rápido oferecendo o máximo de oportunidades quando utilizado.

Efeito: Permite recuperar itens, usar objetos e atacar outros à distância.



Nova

Com este ataque, a Feiticeira cria uma onda de energia elétrica que se irradia das pontas de seus dedos, atingindo todos os inimigos próximos com sua força destrutiva. Este feitiço é ideal para derrotar oponentes em formação fechada à curta distância.

Efeito: Cria um anel de eletricidade que se expande e provoca danos em massa.



Lightning (Raio)

Este feitiço permite que a Feiticeira conjure os poderes dos céus e emita uma grande carga de energia elétrica. Canalizando o raio em direção ao alvo, ela atinge os inimigos com uma precisão incrível.

Efeito: Lança um raio.



Lightning Chain (Corrente de Raios)

Uma versão aperfeiçoada e mais complexa do feitiço de raio, a Corrente de Raios produz um arco de inimigo a inimigo, ramificando-se até que toda a sua energia seja dissipada. Cheiro de carne queimada e ozônio geralmente é tudo o que resta depois que esse feitiço é lançado.

Efeito: Lança um raio que pula de um alvo para outro.



Teleport (Teletransporte)

Uma Feiticeira treinada nesta habilidade arcana possui a habilidade de atravessar o éter e se materializar instantaneamente em outro local. Sem a ajuda de pontos de rota ou portais, ela pode se teletransportar para qualquer lugar das redondezas. Embora não seja adequado para grandes distâncias, este feitiço pode ajudar a Feiticeira a fugir ou a ir para áreas que de outra forma seriam inacessíveis.

Efeito: Transporte imediato entre dois pontos.



Thunder Storm (Tempestade de Trovões)

A manipulação do clima é a forma de magia elemental mais impressionante que uma Feiticeira pode desenvolver. Uma Feiticeira que domine esta habilidade pode criar uma tempestade de nuvens negras que a segue para onde for. Quem se aproximar da área da tempestade fica sujeito à fúria dos ventos e dos poderosos raios!

Efeito: Conjura uma tempestade que periodicamente lança um raio contra um inimigo próximo.



Energy Shield (Escudo de Energia)

Envolta em pura energia, a Feiticeira avança sem medo para o combate. Enquanto mantém sua concentração nessa proteção mágica, ela reflete energias mágicas perigosas e absorve os danos físicos em seu mana.

Efeito: Absorve danos mágicos e alguns danos físicos extraindo mana em lugar de vida.



Lightning Mastery (Domínio de Raios) (passiva)

Passo final para o domínio dos poderes destrutivos do firmamento, esta habilidade dá à Feiticeira um maior controle sobre seus poderes. Tendo atingido esse ponto de seus estudos, ela pode rivalizar os poderes dos próprios céus.

Efeito: Reduz o consumo de mana pelos feitiços de raio.

FEITIÇOS DE FRIO



Ice Bolt (Raio de Gelo)

Um dos primeiros feitiços que uma novata dos elementos frios aprende é o poder de conjurar cristais de pura energia gelada. Quando lançados contra os inimigos, esses raios provocam nas vítimas uma dor congelante e dificuldade de movimento.

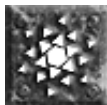
Efeito: Dispara um raio de gelo que provoca danos e torna a vítima mais lenta.



Frozen Armor (Armadura Congelada)

Este feitiço de defesa é um meio útil de proteger as novatas dos perigos de um combate. O escudo de gelo protege a Feiticeira e dificulta o avanço de quem quiser atacá-la com uma espada ou com uma clava.

Efeito: Concede um bônus de defesa e congela qualquer atacante que o atingir.



Frost Nova (Nova Congelante)

Como um raio Nova, este feitiço é eficiente contra grandes grupos de atacantes. Apesar de menos poderosos do que os de seu equivalente elétrico, os efeitos paralisantes do frio podem trazer outras vantagens.

Efeito: Cria círculos de gelo que se expandem e danificam inimigos e retardam seus movimentos.



Ice Blast (Explosão de Gelo)

Os danos congelantes deste feitiço podem destruir um oponente, deixando para os magos inimigos pouco material para ressuscitá-los. Assim, as Feiticeiras podem acabar com os planos de quem pretendia usar os mortos contra elas.

Efeito: Cria um raio de gelo que congela o alvo completamente.



Shiver Armor (Armadura de Calafrio)

Um aperfeiçoamento significativo da armadura de gelo, este escudo lança um raio de gelo contra qualquer atacante, paralisando-o com uma dor gelada e imobilizante.

Efeito: Bônus de defesa. Além disso, todo oponente que o atingir sofrerá danos e se tornará mais lento.



Glacial Spike (Ponta Gelada)

Mais poderoso do que a Explosão de Gelo, este é o feitiço de ataque preferido pelas Feiticeiras de nível alto quando querem desferir um golpe rápido e mortal. Quem usa esse feitiço em geral se vê cercada de restos congelados dos seus oponentes.

Efeito: Uma frente de gelo que provoca danos de frio em massa e explode congelando os inimigos próximos.



Blizzard (Nevasca)

Este é o feitiço de ataque mais eficiente que essa disciplina tem a oferecer. Quando usado, hordas inteiras de inimigos são congeladas ou mortas, sufocadas no gelo. Os sobreviventes mal conseguem rastejar e lamentar os companheiros perdidos, antes de sucumbirem ao frio.

Efeito: Cria uma nevasca que se abate sobre os inimigos.



Freezing Armor (Armadura Gelada)

O melhor feitiço de defesa disponível para uma Feiticeira é esta formidável armadura. Este feitiço a defende de ataques à distância, desviando flechas e raios. Quem pretende lutar contra uma Feiticeira em um combate à curta distância logo sentirá a consequência gelada de seu erro.

Efeito: Concede um bônus de defesa e lança raios gelados contra atacantes à distância.



Frozen Orb (Esfera Congelada)

Uma visão impressionante que semeia o medo no coração dos oponentes, a Esfera Congelada é um belo espetáculo de se ver. A esfera se forma no ar, lançando raios congelantes contra todos os que estão perto, provocando o caos de modo aparentemente aleatório, antes de explodir em uma brilhante destruição gelada.

Efeito: Uma esfera pulsante que devasta uma área com raios de gelo.



Cold Mastery (Domínio do Frio) (passiva)

Tendo obtido o domínio desta poderosa força elemental, a Feiticeira consegue um domínio perfeito sobre esse tipo de magia. Seus feitiços congelantes se tornam tão poderosos que os adversários, antes imunes a seus efeitos, logo se tornarão vítimas surpreendidas de um ataque gelado.

Efeito: Elimina a resistência ao frio dos inimigos.

ÍTEMS

Em suas aventuras pela terras do Santuário, você encontra vários itens que podem ajudá-lo a atingir seus objetivos. Você pode ver as propriedades de um item do seu inventário ou do inventário de um comerciante realçando-o com o cursor. Quando um item é realçado no seu inventário, na sua arca ou no inventário de um comerciante, é exibida uma descrição de todas as suas propriedades conhecidas.



Sempre que encontrar itens no chão, pressione e mantenha pressionada a tecla Alt para ver os nomes dos itens na área imediata. Para pegá-los, clique nos nomes ou nos próprios itens. Cuidado! Enquanto a tecla Alt está pressionada, você não pode interagir com outros objetos nem atacar monstros!

Vários itens mágicos precisam ser identificados para que possam ser usados. Por motivos de segurança, para que possam ser utilizados, eles devem ter suas propriedades reveladas por um pergaminho de identificação ou por um sábio.

ITENS MÁGICOS (os nomes aparecem em azul)

À medida que a vontade do Inferno foi corrompendo a terra, os magos e ferreiros criaram diversas maneiras mágicas para proteger as pessoas. Jóias, armaduras e armas eram freqüentemente encantadas com energias arcanas para auxiliarem os que lutavam contra o mal. Durante suas aventuras, você encontrará esses itens encantados, cujos nomes aparecem em azul.

ITENS RAROS (os nomes aparecem em amarelo)

Alguns itens mágicos irradiam mais energia do que um simples item encantado. Mesmo sendo muito menos comuns, esses itens raros são significativamente mais poderosos do que itens mágicos padrão imbuídos. Quando um item raro é realçado, seu nome é exibido com a cor amarela. Esses itens contêm mais de duas propriedades mágicas e são altamente valorizados por quem os possui.

ITENS ÚNICOS (os nomes aparecem em dourado)

De vez em quando, um aventureiro dedicado e intrépido pode encontrar um item com poderes particularmente lendários e únicos.

CONJUNTOS DE ITENS (os nomes aparecem em verde)

Correm boatos sobre conjuntos de itens especiais que pertenceram a grandes campeões e heróis do passado. Dizem que esses conjuntos adquirem habilidades mágicas adicionais quando todas as suas partes são encontradas e usadas. Os itens de conjuntos são reconhecidos por seus nomes exibidos em verde. Uma vez identificado um desses itens, ele mostra os nomes dos itens necessários para se completar o conjunto.

ITENS COM ENCAIXES (os nomes aparecem em cinza)

Os ferreiros dos tempos antigos eram mestres na arte de conferir propriedades mágicas às armas e armaduras, incrustando nelas gemas poderosas. A maior parte dos exemplos dessa arte que sobreviveram foram separados de suas valiosas gemas por ladrões ignorantes, que retiraram assim seus poderes até que novas gemas sejam recolocadas nos encaixes vazios. A exata natureza do encantamento depende do tipo e da qualidade das gemas incrustadas no item, e também do tipo do item.

Os itens com encaixes são facilmente reconhecíveis, porque seus nomes aparecem em texto cinza quando são realçados. Na sua mochila, você pode incrustar uma gema em um desses itens clicando com o botão esquerdo primeiro na gema, para pegá-la, e depois no item, para uni-los. Uma vez unidos, você não será capaz de remover a gema do item.

ÍTEMS EMPILHÁVEIS

Alguns itens podem ser empilhados para se encaixarem uns sobre os outros na mesma entrada do inventário. As chaves e todos os itens que podem ser arremessados ou disparados com um arco – flechas, dardos, facas de arremesso, lanças, poções explosivas, poções venenosas, etc. – são itens desse tipo. Os itens empilháveis mostram uma quantidade como parte de suas propriedades (mesmo que seja 1) quando são realçados. A medida que você usa o item, esses números diminuem até que a pilha inteira tenha sido usada.

Você pode juntar itens empilháveis de um mesmo tipo, como coldres de flechas, pegando uma pilha e colocando-a sobre outra. As quantidades das duas pilhas são somadas para formar uma nova pilha. Se a pilha resultante exceder o máximo de itens empilhados permitido em uma entrada, os itens excedentes formarão outra pilha. Você não pode desempilhar itens que foram empilhados. Somente itens do mesmo tipo podem ser empilhados.

Quando estiver usando armas de ataque à distância, um ícone de "flechas cruzadas" aparece na área de jogo quando a munição do seu coldre estiver acabando.

DURABILIDADE

Os rigores das batalhas de uma grande guerra provocam um grande desgaste no equipamento de um herói, inutilizando-o depois de algum tempo. Quando realçados, os itens que se desgastam apresentam um índice numérico de durabilidade na sua descrição. O primeiro número indica a durabilidade atual do item e o segundo representa sua durabilidade total.

Quando a durabilidade de um item está baixa, uma silhueta aparece no canto superior direito da área de jogo. Os itens com durabilidade baixa aparecem em amarelo. Um item em vermelho possui 0 de durabilidade e não pode ser usado enquanto não for consertado. Um ferreiro pode consertar esses itens restaurando suas condições originais. O conserto de itens incrementados magicamente sai caro, mas de modo geral vale a pena.

ARMAS

Desde a chegada dos Três, o mundo se tornou um lugar muito perigoso. Com as criaturas do inferno soltas por aí, somente os suicidas viajam por ele sem proteção. Existem várias armas disponíveis para quem quer se manter intacto, algumas mais e outras menos apropriadas para dar conta dos perigos.

Muitas armas só podem ser utilizadas por quem possui força física e habilidade suficientes. As descrições indicam o mínimo de força ou destreza necessárias para usá-las. Se o seu personagem não atender aos requisitos mínimos, a arma não poderá ser usada. Quando a arma não pode ser usada, ela tem um fundo vermelho no inventário. As descrições das armas contêm outras informações importantes: a quantidade de mãos necessárias para utilizá-la, os danos que ela provoca, sua durabilidade, a quantidade (sempre que aplicável), sua categoria, a velocidade de ataque e outras propriedades especiais ou mágicas que ela possui.

Adagas e facas de arremesso - Apesar de geralmente serem consideradas armas secundárias, há quem considere que estas armas de lâmina pequena e golpe rápido sejam suficientes para protegê-los. Muitos sacerdotes necromantes de Rathma há muito preferem as dimensões pequenas e a praticidade para cavar das adagas. E nenhum aventureiro que preze a autopreservação negará a tranquilidade que uma faca de arremesso bem balanceada proporciona. Facas lançadas em sequência rápida podem provocar danos significativos, tornando-as inigualáveis como armas de ataque à distância.

Espadas - As espadas são o principal item do arsenal de um guerreiro. Elas podem ter várias formas e tamanhos, dependendo da cultura que as produziu. As armas de uma mão, como as espadas curtas do Oeste e as cimitarras dos desertos do Leste, são excelentes quando associadas à proteção de um escudo. Ao mesmo tempo, a eficiência das armas enormes de duas mãos do Norte é inegável. Algumas espadas de duas mãos podem ser usadas em uma só mão por um Bárbaro poderoso. Para isso, pegue a espada para usá-la e coloque o escudo ou outra arma na mão livre do Bárbaro.

Machados - Apesar de considerados lentos e desajeitados por alguns, o poder dos grandes machados é inigualável. Eles podem ter várias formas, desde armas pequenas para uma mão, projetadas para uso rápido, até versões pesadas, com duas lâminas, que podem dividir um corpo ao meio com um único golpe. Os menores são machados de peso especial usados para arremesso. Existem lendas sobre Bárbaros que usavam esses machados, um em cada mão, destruindo de forma eficiente inimigos próximos e distantes.

Porretes, clavas e cetros - Estas armas primitivas são especialmente eficientes contra os mortos-vivos, os que resistem ao sono eterno. Por isso, os sagrados cavaleiros de Zakarum freqüentemente são vistos usando esse tipo de arma contra essas criaturas. Dizem que a igreja de Zakarum criou cetros de poder incrível para serem usados por aqueles que seguem os princípios da Luz e da Virtude.

Bastões - A sua utilidade em combate é freqüentemente subestimada. Os bastões, quando bem utilizados, provocam danos semelhantes aos dos porretes e das clavas. Na maioria das vezes, eles são usados pelos encantamentos que conferem a quem os têm e não para o combate. É comum ver Necromantes usando esses bastões incrustados ou decorados. Os sacerdotes de alto nível conferem energias mágicas a esses artefatos, marcando-os com poderosos símbolos arcanos.

Cajados - Mesmo não sendo armas comuns de guerreiros, os cajados são eficientes no combate corpo-a-corpo. Os que possuem habilidades nas artes arcanas há bastante tempo usam seus cajados de madeira como focos de canalização. De fato, um cajado é como um símbolo, normalmente carregado pelas Feiticeiras, mestres no uso de magia elemental.

Arcos e bestas - Os arcos e as bestas são armas excelentes, especialmente para quem não quer se arriscar em um combate corpo-a-corpo. Os arqueiros habilidosos podem derrubar os oponentes mais poderosos sem se expor a danos físicos diretos. As Amazonas provavelmente são as arqueiras mais habilidosas. Há quem diga que as Amazonas, por suas habilidade e treinamento, podem disparar projéteis encantados com a essência do fogo ou do gelo. Os arcos exigem destreza para um uso rápido e pontaria precisa, e também habilidade para recarregar rapidamente. As bestas são mais lentas mas também exigem destreza. Porém, suas setas mais rápidas provocam mais danos.

Flechas e setas - Quem usa arcos e bestas deve estar sempre alerta para garantir que sua munição não se esgote no meio de uma batalha. Os arcos usam coldres que podem levar até 250 flechas. As bestas usam setas menores como munição. Até 150 setas podem ser colocadas em um coldre. As flechas e as setas são itens empilháveis, e coldres parciais do mesmo tipo podem ser combinados.

Armas de haste - Maiores, mais pesados e mais difíceis de usar do que os grandes machados, os diversos tipos de armas de haste provocam danos consideráveis em um único golpe. As armas de haste em geral são desajeitadas e são sempre usadas com as duas mãos.

Lanças comuns e lanças curtas - Lanças, tridentes e as armas de ponta maiores para duas mãos são projetadas para atacar inimigos à curta distância. As lanças mais curtas possuem um peso especial e são extremamente eficientes como armas de arremesso. Para arremessar uma lança, você deve primeiro colocá-la na mão do personagem. Depois, selecione um dos botões do personagem para arremessá-la. As lanças podem provocar grandes danos quando arremessadas, e também dão ao seu personagem a oportunidade de desferir golpes mortais em qualquer oponente que cometer o erro de se aproximar demais. As Amazonas são conhecidas por sua habilidade com lanças e dardos.

Poções de arremesso - Desde a Guerra Sin, os magos alquimistas vêm estudando as propriedades dos elementos e os combinando de várias maneiras. Em algum momento, desenvolveram certos líquidos extremamente tóxicos e voláteis. Muitas dessas substâncias se mostraram armas eficientes quando colocadas em frascos e lançados contra grupos de inimigos à distância. Algumas dessas granadas voláteis explodem em bolas de fogo quando caem no chão. Outros liberam espessas nuvens que rapidamente envenenam e enfraquecem os oponentes envolvidos por elas. Para preparar uma poção para ser arremessada, segure-a como faria com uma arma. O ícone de ação do botão esquerdo muda para a ação de Arremessar. Clique com o botão esquerdo em um alvo para arremessá-la. À medida que você a usa, um ícone de poção aparece na área de jogo para avisar que estão acabando. Quando você fica sem poções, seu personagem automaticamente segura o item que tinha nas mãos antes de começar a arremessar as poções. Você pode empilhar até 10 poções do mesmo tipo em uma entrada do inventário.

ARMADURAS

Qualquer guerreiro que tenha enfrentado a morte durante uma batalha sabe que mesmo um pedaço de couro pode representar a diferença entre a vida e a morte. Usar armaduras mais fortes diminui a probabilidade de que um oponente desfaça um golpe forte contra seu personagem. A descrição das armaduras indicam a força necessária para poder usá-la. Se o seu personagem não corresponder a esse critério, a armadura terá um fundo vermelho no inventário. A descrição das armaduras também mostra outras informações importantes, como valor de defesa, probabilidade de bloquear um ataque (caso seja aplicável), durabilidade atual e total e propriedade mágicas.

As armaduras também podem afetar sua habilidade de correr. As mais pesadas diminuem seu vigor mais depressa. Isso pode ser compensado, até certo ponto, pelo aumento da vitalidade do seu personagem.

Armadura leve – De modo geral, as armaduras leves são feitas basicamente de materiais não metálicos. De roupas reforçadas, como as armaduras acolchoadas, às de couro tratado e endurecido, esse tipo de armadura geralmente equilibra proteção e liberdade de movimento. Pesando muito menos do que outros tipos de armaduras, elas são mais fáceis de usar por quem não tem muita força.

Na ordem de menor para maior proteção, esses tipos de armadura são: acolchoada, couro, couro duro e couro tacheado.

Armadura média – São armaduras compostas basicamente de metal, mas sem placas grandes contíguas, consideradas, portanto, como armaduras médias. As centenas de pequenos componentes metálicos interligados oferecem uma grande proteção contra os efeitos de corte das armas. Elas são bem mais pesadas do que as armaduras leves e exigem mais força para serem usadas.

Na ordem de menor para maior proteção, os tipos de armadura média são: malha de anéis, malha de escamas, malha de aço e malha de talas.

Armadura pesada – As armaduras pesadas são feitas de placas de metal reforçadas sobre malhas de correntes usadas sobre acolchoado pesado. Apesar de esse tipo de armadura proteger muito mais, elas esgotam rapidamente mesmo os mais fortes guerreiros. Os diferentes tipos dessas armaduras cobrem partes distintas do corpo. Por exemplo, uma placa de peito, extremamente resistente e praticamente impenetrável, protege apenas o torso, deixando expostas áreas vitais como pescoço, braços e pernas. Uma placa integral, cobre todo o corpo e oferece proteção incomparável.

Na ordem de menor para maior proteção, os tipos de armadura pesada são: placa de peito, placa leve, malha de placas, placa de campo, placa gótica e placa integral.

Dizem que existe ainda um tipo de armadura mais forte, mas muitos ferreiros declaram que a placa integral não pode ser superada.

Capacetes – Os especialistas consideram a cabeça a parte mais importante do corpo. Sem algum tipo de proteção, é muito fácil separar alguém dessa parte vital. Na medida do possível, os capacetes evitam que isso ocorra. De simples chapéus de couro a coroas reais, os capacetes oferecem proteção contra os graves riscos do combate.

Escudos – Os escudos são uma forma excelente de se aumentar a taxa de defesa em combate. Os sagrados Paladinos de Zakarum são conhecidos por usá-los como armas. Usar um escudo aumenta a taxa de defesa do personagem. Além disso, alguns escudos podem bloquear totalmente um ataque. Somente os Bárbaros podem segurar um escudo e uma arma de duas mãos ao mesmo tempo.

Botas – Os sapatos comuns oferecem apenas a proteção básica para a sola dos pés. Quando o personagem usa botas de couro, seus pés e pernas são protegidos, e sua defesa global aumenta. Algumas botas mais pesadas exigem mais força para serem usadas.

Luvas – Como as botas, as luvas protegem apenas parte do corpo, no caso, as mãos. Elas aumentam a defesa global do personagem.

Cintos – Os cintos são importantes para a sobrevivência do personagem. Projetados para um acesso rápido, eles contêm várias entradas para guardar poções e pergaminhos, como os de identificação ou de portal da cidade. Quanto maior o cinto, mais itens ele guarda. Usar uma faixa ou cinto maior acrescenta uma, duas ou três fileiras de entradas adicionais às quatro entradas básicas do cinto.

OURO

O ouro é a moeda do mundo do Santuário. Esse precioso metal é transformado em pequenas moedas de ouro que são cunhadas com o selo do reino que as criou. A quantidade de ouro por moeda é a mesma em todos os reinos, não importa a forma ou o tamanho.

Para saber quanto ouro você tem, abra a tela do inventário. Perto da parte inferior da tela, fica o botão de Ouro. Ao lado dele, é mostrada a quantidade que você tem. Clique com o botão esquerdo para selecionar uma quantia de ouro para soltar ou para oferecer numa negociação com outro jogador. O nível do personagem determina a quantidade de ouro que ele pode carregar.

JÓIAS

Antes da aceitação das moedas de ouro como moeda universal, as pedras e metais preciosos eram usados em jóias como demonstração de riquezas para os outros. Os magos das cortes eventualmente descobriram que esses adornos podiam ser imbuídos com encantamentos mágicos.

Esses encantamentos são delicados por natureza, e muitas jóias próximas umas das outras anulam seus efeitos mágicos. Na verdade, apenas três jóias podem ser usadas de cada vez. O personagem pode usar, ao mesmo tempo, dois anéis, um em cada mão, e um amuleto no pescoço. Devido ao tamanho pequeno, os anéis e amuletos não se desgastam e não precisam ser consertados.

GEMAS

As gemas possuem habilidades mágicas naturais. Quando incrustadas em um item com encaixe, elas podem conferir poderosos efeitos mágicos ao objeto. As gemas de graus mais altos concedem efeitos mais poderosos. Existem cinco graus de gemas: lascada, com defeito, padrão, sem defeito e perfeita. Uma vez incrustada, ela não pode ser removida do encaixe. Tocar em um nicho de gema gera outra gema ou passa aleatoriamente uma das presentes no inventário do personagem para o grau seguinte. Dizem que os crânios de certas criaturas demoníacas, inscritas com símbolos arcaicos, funcionam como gemas.

POÇÕES

Nas suas aventuras você encontrará diversos tipos de elixires mágicos. Os mais comuns são as poções de Cura. Vermelhas, elas restauram ossos quebrados e curam queimaduras.

As poções de mana são infundidas com poder mágico puro para restaurar a energia consumida pela utilização das habilidades.

Os dois tipos de poção se encontram disponíveis em cinco níveis de potência. As poções de Regeneration (Regeneração) restauram a vida e o mana.

Outro elixir comum restaura o vigor. Esses pequenos frascos brancos restauram a habilidade de correr. Existem também antídotos que eliminam o mal-estar de origens diversas que um aventureiro pode sofrer e poções descongelantes que combatem o frio ou os feitiços baseados no gelo.

As poções benignas, como os antídotos e os descongelantes, não devem ser confundidas com as poções de arremesso venenosas ou explosivas. As poções de arremesso não podem ser ingeridas. Os alquimistas têm o cuidado de informar o conteúdo adequadamente para evitar acidentes. As poções de arremesso são discutidas detalhadamente acima, nesta seção.

Use o cursor para obter informações sobre as propriedades e a potência de uma poção. Para beber uma poção, clique com o botão direito na mochila ou no cinto. Ou pressione uma das quatro teclas de atalho (1-4) do cinto para ingerir uma poção de uma das entradas do cinto. Veja a seção sobre cintos para obter mais detalhes.

PERGAMINHOS

Existem dois tipos de pergaminhos, de Town Portal (Portal de cidade) e Identify (Identificação). Ambos são extremamente úteis nas jornadas do seu personagem. Se não os encontrar em número suficiente, compre-os de um comerciante PNC.

Um pergaminho de Portal de cidade abre uma elipse mágica ao lado do seu personagem, que funciona como uma passagem para um local seguro, como um acampamento, vila ou cidade. O Portal de cidade permanece ativo até o personagem passar por ele novamente no local para onde foi e retornar para o local de onde partiu. Quando um portal é aberto, os outros portais abertos pelo mesmo personagem são fechados.

Os pergaminhos de identificação são usados em itens encantados magicamente que não foram identificados, o que ajuda você a decidir o que usar ou vender. Clique com o botão direito em um pergaminho de identificação para abri-lo. O cursor do mouse se transforma em um ponto de interrogação. Leve o cursor até o item não identificado e clique com o botão esquerdo. As propriedades mágicas do item aparecem na sua descrição.

TOMOS

Projetados para guardarem volumes de um mesmo feitiço, cada tomo pode guardar até 20 pergaminhos do mesmo tipo. Em geral, os comerciantes que vendem pergaminhos também vendem tomos. Clique com o botão direito em um tomo para lançar um dos pergaminhos que ele contém. Quando um tomo fica vazio, ele permanece no seu inventário para ser preenchido com mais pergaminhos ou ser vendido, descartado ou negociado. Para adicionar pergaminhos a um tomo existente no inventário, solte-os sobre o tomo. Soltar um tomo sobre outro os reúne em um único tomo.

NICHOS E POÇOS

Os muitos reinos do Santuário contêm maravilhas de todos os tipos. Algumas das mais misteriosas são os nichos e poços. Eles são sempre benéficos, mas você deve escolher o melhor momento para usá-los. Realce cada nicho para mostrar um nome descritivo. Clique com o botão esquerdo em um nicho ou poço para conjurar seus efeitos mágicos. Os efeitos dos nichos desaparecem depois de um período. O seu personagem só pode ficar sob a influência de um nicho por vez. Quando um segundo nicho é ativado, seu efeito substitui o efeito do primeiro. A maior parte dos poços e alguns nichos se recarregam depois de algum tempo e podem ser usados novamente.

⊙ FIM DA GRANDE ESTRADA

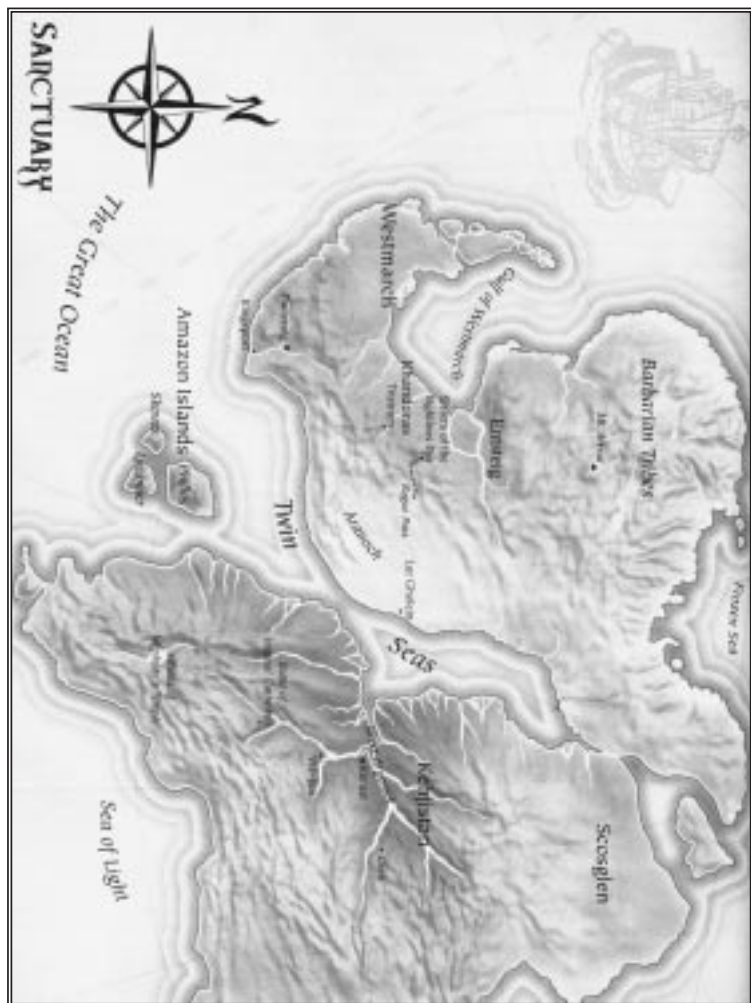
*"O que me força a lutar, o fogo que incendeia meu coração?
Que perigos me aguardam no trágico fim desta missão?*

*Nas estradas do Inferno tudo enfrentei, exceto o destino.
Lutei e sangrei e persisti neste sinistro desatino.
A tarefa se apresenta diante do derradeiro portal,
Enfrentarei os Três Demônios, até o desfecho da batalha final.*

*Nenhum medo ou ferida calará minha voz eloqüente,
Desafio as sombras sob o céu ardente."*

– C. Vincent Metzen

EX LIBRIS HORADRIM



◊ MUNDO ◊ DO ◊ SANTUÁRIO ◊

A chegada dos Três deu início a uma era do mal em Santuário como jamais se viu. O cataclismo que se seguiu quando os Demônios trouxeram seus seguidores infernais mudou o mundo de maneira drástica. Seus laaios provocaram uma grande destruição nas terras do Santuário. O que não foi consumido pelos efeitos de sua maldade foi distorcido e modificado pelas conseqüências das forças caóticas resultantes. Muitas criaturas nativas que habitavam o mundo se tornaram sombras nefastas e depravadas de suas formas originais. Um mundo que antes permitia o livre desenvolvimento e a expansão da humanidade se transformou em um lugar onde apenas os mais fortes podem sobreviver. As áreas mais atingidas pela chegada dos Três Demônios Primordiais ao reino mortal são os Reinos do Oeste, as desérticas regiões do Aranoch e as selvas de Kejhistan.

As forças sobrenaturais e do mal estão influenciando principalmente, se não por completo, as criaturas do Santuário. Muitos as viram fora de seus habitats nativos, colaborando com os laaios do Inferno. Essas ocorrências se tornam cada vez mais freqüentes nas proximidades dos covis da nobreza demoníaca. Os demônios superiores atraem essas feras controladas para seus próprios refúgios para tentar se proteger. Esses monstros poderosos possuem habilidades mortíferas e ocasionalmente aparecem em áreas imprevisíveis. Que os aventureiros estejam atentos!

OS REINOS DO OESTE

Entre as terras dos Bárbaros ao norte e os vastos desertos a leste, encontram-se as regiões montanhosas e de florestas exuberantes dos Reinos do Oeste. Esses reinos compreendem três regiões: Entsteig, Khanduras e Westmarch. Os pequenos reinos autônomos aqui existentes desenvolveram normas próprias de protocolo e etiqueta, o que faz com que muitos os considerem como a região mais civilizada. Essas opiniões positivas são surpreendentemente contrastantes com a pouca idade dos Reinos do Oeste. Por muito tempo, a região era o destino de mercadores e pacatos viajantes, mas os tumultos recentes têm atraído contratados e outros visitantes mais sórdidos.



Esses reinos são conhecidos por suas vastas reservas de madeira, favorecidas pelo solo rico, por um índice de chuvas generoso e pelo clima temperado. De grandes áreas de pinheiros e abetos a teixos e freixos, essas áreas de mata não encontram paralelo no Santuário. A madeira abundante e de fina grã é usada para a construção de casas, ferramentas agrícolas e armas de guerra. As Irmãs do Olho Cego, que se estabeleceram nas províncias de Entsteig, são famosas pelos arcos que produzem com essas árvores.

Mas à medida que as sombras se abatem sobre o Santuário, os Reinos do Oeste também estão mudando. As criaturas que habitavam essas florestas se transformaram em versões deformadas e agressivas de suas formas naturais.

Os madeireiros viram várias das criaturas descritas abaixo e divulgaram suas informações para que tanto viajantes quanto heróis estejam preparados para encontrar estes monstros nefastos:

BLOOD HAWKS (FALCÕES DE SANGUE)



Vindos de seus ninhos que infestaram as terras selvagens, estes monstros alados se abatem sobre os transeuntes em ataques rápidos e depois fogem. Pode ser difícil eliminar seus bandos se seus ninhos não forem destruídos rapidamente. Corvos Sujos e Abutres Negros têm sido vistos nas regiões de Entsteig.

SPIKE FIENDS (DEMÔNIOS DE ESPORAS)



Estas criaturas têm esporões defensivos nas costas. Todas as espécies de Demônios de Esporas podem disparar seus esporões à distância, e as variações mais desenvolvidas têm uma alta taxa de ataque, tendendo a dispará-los em rajadas. Pelo menos duas subespécies, o Rato Emplumado e o Tronco Espinhoso, são conhecidas por disparar seus esporões sem provocação. As caravanas que cruzam a Passagem das Arqueiras têm informado diversos ataques desses monstros mais agressivos.

WENDIGO



Grandes, mas rápidas, estas criaturas são frequentemente encontradas nas terras selvagens, mas também foram vistas em cavernas nos Reinos do Oeste. A Besta de Gargantua, o Bruto e o Yeti (subespécies do Wendigo) coexistiam pacificamente com os humanos, evitando o contato sempre que possível. Os efeitos do Caos transformaram essas criaturas, que agora se enfurecem e atacam rapidamente desferindo golpes mortíferos com suas garras colossais. Quando provocadas, não desistem enquanto não matam o oponente ou sucumbem elas próprias. Poucos sobreviveram para falar sobre um Wendigo irado, mas os que escaparam dizem que não existe nada mais assustador do que o som dessas criaturas atacando.

FALLEN ONES (OS CAÍDOS)

Estes demônios têm se tornado comuns nas florestas dos Reinos do Oeste. Pequenos e perigosos, muitos acreditam que se essas criaturas se juntarem em grandes grupos poderão destruir com facilidade uma cidade pequena da região. Por sorte, a covardia parece ser uma das principais características dessa espécie, e eles fogem rapidamente quando um dos seus cai em combate. Apesar de procurarem se movimentar juntos, até agora nenhuma organização identificável pôde ser observada. Correm muitos boatos de que Sacerdotes xamânicos comandariam acampamentos de Caídos e teriam o poder de ressuscitá-los, mas isso ainda não foi confirmado. Os Escavadores e Os Sinistros, primos mais poderosos dos Caídos, têm sido vistos próximos às áreas civilizadas, indicando que podem ser ainda mais fortes do que se supõe.

CORRUPT ROGUES (ARQUEIRAS CORRUPTAS)

A corrupção da Irmandade é talvez a pior atrocidade que as Arqueiras sobreviventes têm de suportar. A visão de suas próprias irmãs marchando contra elas a serviço do inimigo provoca desespero na Irmandade. As Irmãs corruptas são raramente surpreendidas sozinhas, preferindo atacar em grupos. Muitas das corruptas esqueceram suas habilidades com armas à distância ou estão tão enlouquecidas pela raiva do Inferno que usam cegamente qualquer arma que estiver ao seu alcance.

GOATMEN (HOMENS-BODE)

Estas criaturas demoníacas têm sido vistas em diversas regiões do Santuário e dentro dos Reinos do Oeste. Mutações do Mal, são metade humanas, metade bodes, constituindo uma das formas mais agressivas dos desejos do Inferno. Antes confinados aos mais escuros labirintos, agora se aventuram nas terras selvagens, cada vez mais próximos dos assentamentos humanos. Andam eretos como homens e têm cabeças de bode com chifres e cascos, e usam armas. São espertos, trabalhando juntos para formar clãs organizados com o objetivo de atender aos desejos de seus comandantes infernais. Sua força é imensa e dizem que alguns de seus clãs mais poderosos são usados para proteger os lares dos demônios mais proeminentes do Inferno.

OS GRANDES DESERTOS DE ARANOCH

A cadeia de montanhas de Tamoe, que delimita a fronteira dos Reinos do Oeste, funciona como uma muralha natural dessas províncias. Apesar de intransponíveis em sua maior parte, essas montanhas abrigam vastas florestas exuberantes. Essas florestas contrastam fortemente com as terras a leste: os planos e implacáveis desertos de areia de Aranoch.



Com um dos climas mais rigorosos do mundo, os desertos de Aranoch ceifam as vidas de muitos a cada ano. Apenas os nômades mais robustos e altamente treinados conseguem sobreviver durante algumas horas nesse ambiente escaldante. Esse vasto deserto é formado principalmente por imensas áreas vazias, com algumas plantas e árvores esparsas especialmente adaptadas. Água é uma raridade entre as dunas de areia de Aranoch, com frequentes períodos de seca de anos de duração. O clima varia de um calor ameaçador à vida, nos dias de verão, a ventos congelantes nas noites de inverno. Localizada na costa oeste dos Mares Gêmeos, a cidade de Lut Gholein tem prosperado no ambiente inóspito de Aranoch. Isso se deve principalmente à sua localização costeira e ao intenso comércio marítimo que a liga aos reinos do leste e do oeste. Apesar de alguns grupos nômades terem encontrado formas de sobreviver nesse deserto hostil, a maioria se mantém afastada das estéreis areias do deserto.

A natureza perigosa do ambiente singular e mortal de Aranoch não tem paralelo. Poucas criaturas poderiam sobreviver em uma ambiente tão inóspito, mas algumas muito resistentes conseguem. Agora, transformadas pelo caos que acompanhou a chegada dos Demônios Primordiais, essas criaturas singulares se tornaram incrivelmente poderosas:

SAND MAGGOTS (VERMES DA AREIA)



Os Vermes da Areia receberam esse nome por sua habilidade em se enterrar. Na verdade são artrópodes, e não vermes. Esses insetos costumavam constituir o alimento básico dos que viviam no deserto. Seus ovos eram usados para produzir uma pasta rica em proteínas. Como suplemento dos alimentos secos naturalmente disponíveis na região, a pasta aumentava o valor nutritivo das refeições e melhorava seu sabor. Agora, no entanto, os ovos, as larvas e a carne dos adultos adquiriram propriedades tóxicas. Os adultos da espécie chegam a cuspir uma substância venenosa que além de tóxica também é corrosiva para a pele desprotegida. Na maturidade, sua carapaça quitinosa é forte e resistente, mas a criatura se torna vulnerável quando essa proteção é perfurada. Os Vermes da Areia podem se enterrar com facilidade e frequentemente esperam por alimentos em potencial. Essa mesma habilidade é usada para fugir rapidamente do perigo, permitindo que a criatura tenha tempo de se recuperar antes de ressurgir em outro local para atacar os desavisados.

LEAPERS (SALTADORES)



Estas criaturas inoportunas habitam as regiões do deserto em grande número. Embora se saiba da existência de outras espécies, os Saltadores do deserto são os mais comuns. Receberam esse nome devido a sua grande habilidade para saltar. Como resultado, essas criaturas extremamente ágeis são alvos difíceis. São animais versáteis e possuem um metabolismo bastante lento que reduz a necessidade de água. O ambiente hostil de Aranoch, no entanto, deixa pouco espaço para erros, e essas criaturas jamais perdem uma oportunidade de comer ou beber. Os grupos que localizam uma refeição potencial abandonam seu refúgio e trabalham em conjunto para abater o alvo com grande tenacidade.

VULTURE DEMONS (ABUTRES DIABÓLICOS)

Acredita-se que sejam uma mutação dos grandes abutres nativos que habitavam esses desertos. Os Abutres Diabólicos procuram apenas matar e consumir os seres mortais que cruzam seu caminho. Os abutres gigantes de antigamente eram, em sua maior parte, carneiros que comiam apenas os mortos. Agora, essas criaturas circulam pelo deserto à procura de caça. Seus bicos e esporões afiados podem provocar feridas profundas, e um grupo desses demônios pode destruir uma vítima rapidamente. Apesar de ser impossível atingi-los em vôo, esses abutres precisam pousar para atacar e são vulneráveis quando estão no solo.

SWARMS (ENXAMES)

As temperaturas extremas de Aranocho enlouquecem muitas criaturas em graus variáveis. Isso se aplica mesmo aos insetos sem mente. Com a contribuição da influência demoníaca, insetos incontáveis podem se reunir em enxames fechados. Esses enxames de insetos que picam e sugam consomem todas as coisas vivas que encontram no caminho. É difícil atingir insetos nos enxames, resistentes contra a maioria dos ataques. Irritam-se com facilidade e dificilmente são repelidos. Seus ataques em geral drenam o vigor, tornando difícil fugir do combate.

SCARAB DEMONS (ESCARAVELHOS DIABÓLICOS)

É um besouro da região que sofreu uma drástica mutação. Somente o Inferno poderia produzir algo tão terrível. Os demônios escaravelhos são insetos grandes e móveis que perseguem e cercam rapidamente seus inimigos. Quando atingidos, esses demônios liberam uma energia elétrica fulminante, que é fatal para muitos atacantes. É perigoso lutar contra essas monstruosidades sem armas de longa distância ou uma boa resistência à energia.

SABER CATS (GATOS DE SABRE)

Os Gatos de Sabre são uma raça de seres bípedes e inteligentes com muitas características dos felinos. Antes eram encontrados apenas nas florestas de Kejhistan, fazendo comércio com as cidades. Apesar de não serem considerados confiáveis, os Gatos de Sabre jamais haviam se comportado de qualquer maneira que ameaçasse a sociedade humana. Mas agora, bandos deles perambulam pelo deserto de Aranocho. Muitos os culpam pelo desaparecimento de caravanas inteiras.

Alguns sábios acreditam que essas criaturas foram conjuradas ou de algum modo transferidas em massa para Aranocho. Os Gatos de Sabre atacam com espadas, lanças, chicotes e poções. São rápidos em perseguições e gostam de caçar. Raramente fogem e em geral atacam em grupos grandes e bem organizados.

KEJHISTAN E KURAST

Em um dos extremos dos Mares Gêmeos encontram-se as florestas de esmeraldas de Kejhistan. Várias centenas de anos atrás, legiões de caçadores foram atraídos pelas exuberantes e férteis florestas tropicais pródigas em animais de caça. Mas havia algo mais: a geografia de Kejhistan estava repleta de nós de energia mágica, e os que tinham a habilidade inata dos arcanos acabaram por sentir e reconhecer essas forças, formando então grupos para colonizar essas áreas especiais. Foi aqui que os clãs de magos originais, os Vizjerei, os Ennead e os Ammuít foram fundados. Infelizmente, a história de Kejhistan não é das mais pacíficas, e a Guerra dos Clãs de Magos, que irrompeu, por pouco não destruiu os clãs.



Do ponto de vista geográfico, Kejhistan compreende quase um terço do hemisfério leste do Santuário. Com uma média de chuvas anual de cerca de dez milhares de milímetros, Kejhistan tem as maiores florestas tropicais do mundo conhecido. Esta grande extensão de florestas alimenta o Argentek, o rio mais longo e mais largo do Santuário. Centenas de rios menores e afluentes serpenteiam pela bela floresta tropical até finalmente desaguiarem no Argentek. Os herboristas e os alquimistas reverenciam o ambiente da floresta tropical por sua diversidade biológica. Até recentemente, esses estudiosos vinham de todas as partes para pesquisar e coletar plantas e animais raros, e talvez se estabelecer por aqui. Agora, a selva está perigosa demais para ser visitada, quanto mais para se morar nela. Vilas inteiras e mesmo pequenas cidades foram totalmente destruídas. As notícias que chegam de Kurast informam que a sede do governo atual de Kejhistan está sob o cerco das forças do Inferno, protegida apenas por poderosas barreiras mágicas que já começam a enfraquecer e desaparecer.

Os relatórios enviados dessa área sitiada mencionam criaturas terríveis:

GIANT SPIDERS (ARANHAS GIGANTES)

Várias espécies de aracnídeos gigantes habitam as selvas da região de Kejhistan. Uma das mais mortíferas, a Fiandeira Venenosa, pode ser encontrada não muito longe da cidade de Kurast.

Mesmo nas suas formas maiores, este aracnídeo gigante nunca havia trazido muitos problemas para os habitantes da floresta tropical. Mas os Demônios Primordiais as modificaram, pois agora um grande número delas procura sua refeição entre os humanos. Elas são muito venenosas e geralmente sua picada é fatal. A despeito de suas defesas, geralmente elas fogem quando são atacadas e algumas vezes criam teias para emaranhar os perseguidores e assim retardá-los.

GIANT MOSQUITOES (MOSQUITOS GIGANTES)

A atmosfera úmida da floresta tropical de Kejhistan é um ambiente perfeito para as larvas da mosca e do mosquito. Poças de água estagnada, formadas depois das chuvas frequentes, são ideais para os adultos de várias dessas espécies depositarem seus ovos. Alguns dos mosquitos encontrados aqui são enormes, com uma envergadura de asas que excede um metro. Felizmente as espécies maiores são bem mais raras do que seus primos menores.

Os mosquitos gigantes, chamados pelos habitantes locais de "sugadores", são conhecidos por transmitir doenças. Seu tamanho grande faz deles alvos mais adequados para armas de mão ou projéteis. Esses insetos podem drenar o sangue das vítimas rapidamente e provocar uma perda acelerada de vigor, o que torna a fuga extremamente difícil. De modo geral, os sugadores não são mortais. Mas se outras ameaças estiverem à espreita, eles drenam o vigor da vítima enquanto outras criaturas se aproximam para matá-la.

TENTACLE BEASTS (BESTAS DE TENTÁCULOS)

As Bestas de Tentáculos são espécies de répteis aquáticos que habitam rios e lagoas da selva de Kejhistan. Os viajantes devem ter extremo cuidado com essas criaturas, especialmente nas proximidades de poças de água, rios e córregos. Bolhas na superfície da água são um sinal evidente de que uma dessas criaturas está à espreita sob a água. Terríveis de se ver, esses répteis são também extremamente perigosos. Eles excretam uma saliva venenosa que cospem com uma força incrível e geralmente derrubam o alvo. Eventualmente essas criaturas atacam juntas, uma usando sua saliva venenosa para empurrar a presa para dentro da boca da outra.

FETISH (FETICHE)

Criaturas xamânicas que atacam com facas do tamanho de seu corpo, ou à distância, com dardos explosivos, os Fetiches são habitantes nativos da selva. Canibais notórios, são seres pequenos e inteligentes ligados às forças do Inferno. Individualmente, os fetiches são fracos e fáceis de matar, mas são muito poderosos quando atacam em massa. São duplamente perigosos quando acompanhados por um Xamã, porque este tem o poder da ressurreição, a habilidade de trazer de volta à vida os que morreram. Os Xamãs normalmente ficam sobre os ombros de um feiticeiro inferior. Sem dúvida, eles acreditam que essa maior altura aparente faz com que pareçam mais ferozes.

THORNED HULK (TRONCO ESPINHOSO)

Constituídos principalmente de madeira, os Troncos Espinhosos são os antigos protetores das terras da selva. Apesar de sua extrema força, até esses imensos arbustos de braços cobertos de espinhos foram deformados pelos Demônios Primordiais. Seus olhos agora vidrados e sem vida escondem uma profunda tristeza sob o ódio ardente induzido pelo Inferno.

OS MORTOS-VIVOS

Estes instrumentos ambulantes da influência do Inferno no reino dos mortais estão espalhados por todas as terras do Santuário. Hoje em dia, os que morreram há pouco voltam para atormentar e atacar os vivos.

Os corpos e espíritos dos falecidos, distorcidos e contaminados, são imbuídos de um ódio tão grande pelos que vivem que desafia a razão. Os mortos-vivos detestam os vivos. Procuram-nos apenas para consumir seu sangue e carne quentes. Chegamos a um ponto em que todos os que prezam a vida esquartejam e queimam os restos dos entes queridos e animais de estimação que encontraram a morte. É preciso ter certeza nestes tempos de turbulência. A seguir, estão as descrições de alguns dos mortos-vivos de existência conhecida:

ZUMBIS



A posição mais baixa nas fileiras dos mortos-vivos, os zumbis profanam vastas áreas naturais dos Reinos do Oeste e também tumbas e criptas em todo o Santuário. Os Zumbis servem as trevas cegamente e sem pensar, e usam apenas as mãos para atacar. Eles se movem lentamente, mas com grande determinação, em busca de carne dos vivos. Seu raciocínio é básico e são enganados facilmente, mas em grandes grupos podem derrotar os imprudentes.

SKELETONS (ESQUELETOS)



Ferozes guerreiros mortos-vivos, os esqueletos não consomem a carne dos vivos, apenas acabam com a vida de suas vítimas. Os esqueletos são inflexíveis em seus objetivos, movimentam-se mais depressa do que os Zumbis e são um pouco mais inteligentes do que estes, como demonstram no uso das armas. Esses ossos sem vida têm sido vistos usando espadas, clavas, arcos e até armaduras e escudos, e sempre estão equipados com o mesmo armamento que usavam quando morreram. Terríveis mesmo são os esqueletos de restos animados de conjuradores de feitiços falecidos, o que prova que mesmo os mortos podem fazer uso das forças da magia.

WRAITH (ESPECTRO)



Os Espectros são manifestações psíquicas etéreas de almas torturadas nos planos do Inferno. Frequentemente chamados de "fantasmas" ou "espíritos do mal" pelos mortais, essas sombras sentem um ódio imenso pelos vivos que não sofrem. Os espectros normalmente habitam os calabouços mais escuros, tendo sido levados para lá pela dor e pelo sofrimento, ou convocados e aprisionados por feitiços poderosos para servirem como guardiães. Essas criaturas etéreas podem atravessar objetos sólidos e o contato

com elas drena rapidamente a energia de uma força viva.

Os conjuradores de feitiços e outros mortais que liberam energias podem não só ter sua saúde drenada, como também ficar indefesos, pois seu mana é rapidamente consumido para saciar a sede espiritual dessas almas amaldiçoadas.

MUMMY (MÚMIA)



Os habitantes de Aranoch há muito praticam a arte da preservação dos mortos. Como reverência ao morto, os sacerdotes preenchem os corpos com líquidos conservantes, depois os enrolam em tecido especialmente tratado e por fim os sepultam em tumbas sob a areia do deserto. Acredita-se que o ritual de mumificação traga benefícios ao morto na vida após a morte. O corpo mumificado mantém a pele e os músculos por centenas, às vezes milhares, de anos.

Sob a manipulação de Mephisto, esses mortos honrados foram convocados e ligados aos espíritos de demônios maléficos para compor as fileiras do exército de mortos-vivos.

Instigadas com a eterna repugnância pelos vivos, as Múmias são mais fortes e mais bem preparadas para o combate do que os Zumbis, que devido à deterioração avançada são fracos e instáveis. As Múmias movimentam-se lentamente, mas podem desferir golpes poderosos, muitas vezes com um toque de veneno dos produtos químicos usados no processo de embalsamamento. As Múmias caídas frequentemente explodem separando-se dos seus trapos, deixando atrás de si uma nuvem tóxica que os vivos devem evitar.

CRÉDITOS

Projeto do Jogo

Blizzard North

Chefes de Projeto e Design

Dave Brevik, Erich Schaefer, Max Schaefer

Produtor Executivo

Mike Morhaime

Produtor Sênior

Matt Householder

Produtor

Kenneth Williams

Produtor Técnico

Michael Huang Projeto

Stieg Hedlund

Programador Responsável

Rick Seis

Programadores

Pete Brevik, Jon Morin, Tyler Thompson,
Steven Woo, Ted Bisson, Mike Scandizzo,
Doug McCreary, Peter Kemmer, Jonathan
Stone, Peter Hu, Jason Regier, Divo Palinkas,
Lesse McReynolds, Doron Gartner

Artista de Personagens Responsável

Phil Shenk

Artistas de Personagens

Michio Okamura, Kelly Johnson, Chris Root,
Michael Dashow, Bob Steele, Cheeming
Boey, Evan Carroll, Eric Sexton, Anthony
Rivero, John "The Kid" Kubasco, Kris
Renkewitz, Patrick Tougas, Ben Haas

Artistas de Fundos

Ben Boos, David Glenn, Alex Munn, Alan
Ackerman, Fredrick Vaught, Marc Tattersall,
Mark Sutherland

Música

Matt Uelmen

Projeto de Som

Scott Petersen, Jonathan Stone, Matt Uelmen

Efeitos Sonoros Adicionais

Joseph Lawrence

Projeto de Nível

Grant Wilson, Stefan Scandizzo, Derek

Mcauley

Projeto de jogo Adicional

Eric Sexton

Enredo e Diálogos

Stieg Hedlund, Matt Householder, Phil
Shenk, Kurt Beaver, Bob Vieira

Concepção da História e Editor do Roteiro

Chris Metzen

Gerente de Produção

Karin Colenzo

Administração da Rede e Serviços**Técnicos**

Joe Morrissey

Assistente de Produção

Charlotte Grant

BLIZZARD ENTERTAINMENT**Produtor Sênior**

Bill Roper

Produtor

Mark Kern

Programação do Realm & Battle.net

Carl Chimes, Mike Scandizzo, Peter Hu, Pat
Wyatt, Mike O'Brien

Programação

Brian Fitzgerald

Programação Macintosh

Brian Fitzgerald, Dave Lawrence, John Stiles,
Tony Tribelli, Brett Wood

Projeto Gráfico Macintosh

Ted Park, Peter Underwood

Equipe de Ataque

Mike Morhaime, Mark Kern, Bill Roper, Eric
Dodds, Chris Sigaty, Lan Welke, Rob Pardo,
Geoff Fraizer, Ted Park, Allen Adham

Equipe Técnica de Ataque

Mike Morhaime, Mark Kern, Mike O'Brien,
Pat Wyatt, Isaac Matarasso, Adrian Luff,
Rob Bridenbecker, Carl Chimes

Equipe de Ataque Especial do Presidente

Bill Roper, Frank Gilson, Brian Fitzgerald,
Carl Chimes

Equipe de Equilíbrio de Jogo

Kevin Beardslee, Shane Dabiri, Eric Dodds,
Geoff Fraizer, Dave Hale, Mike Heiberg,
Scott Mercer, Chris Millar, Ted Park, Dean
Shipley, Jeremy Smith

Engenheiro de Rede da Realm & Battle.net

Adrian Luff

Projeto e Layout do Manual

Peter Underwood, Mark Kern, Chris Sigaty,
Chris Metzen

Artes do Manual

Ben Boos, Evan Carroll, Samwise Didier,
Chris Metzen, Alex Munn, Phil Shenk

Diretor de Sequências de Filme

Matt Samia

Produtor de Sequências de Filme

Scott Abeyta

Editor de Sequências de Filme

Joeyray Hall

Supervisor de Animação de Sequências de Filme

Harley Huggins

Escritores do Roteiro de Sequências de Filme

Matt Samia, Chris Metzen, Harley Huggins,
Joeyray Hall, Paul Limon

Chefe de Projeto de Sequências de Filme

Nick Carpenter

Animadores/Artistas de Sequências de Filme

Scott Abeyta, John Burnett, Nick Carpenter,
John Chalfant, Jeff Chamberlain, Jay
Hathaway, Paul Hormis, Harley Huggins,
Paul Limon, Matthew Mead, Matt Samia,
Mark Skelton, Patrick Thomas, Tharyn
Valavanis

Artistas Técnicos de Sequências de Filme

John Burnett, Paul Hormis, Tharyn
Valavanis

Música de Sequências de Filme

Jason Hayes, Glenn Stafford

Orquestração Adicional

Andrea Pessino

Projeto de Som de Sequências de Filme

Glenn Stafford, Jason Hayes, Tracy Bush,
Tami Donner, Victor Crews
Vozes de Sequências de Filme
Frank Gorshin (Marius), Milton James
(Baal), James Harper (The Wanderer e Tal
Rasha), Ed Trotta (Tyreal), Paul Eiding
(Mephisto)

Equipe de Ataque de Sequências de Filme

Stieg Hedlund, Phil Shenk, Matt
Householder, Scott Petersen

Agentes de Elenco de Vozes

Donald Paul Pemrick, Dean E, Fronk, Rick
Briar

Direção de Vozes

Jason Hayes, Chris Metzen

Elenco de Vozes

Jason Hayes, Matt Householder, Chris
Metzen, Bill Roper, Stieg Hedlund, Tom
Keegan

Edição de Vozes

Tami Donner, Jason Hayes, Scott Petersen

Engenheiro de Gravação de Vozes

Rich Seitz

Créditos de Vozes

Larry B, Scott (Paladino), Liana Young
(Feiticeira), Michael McConohie
(Necromante e Warriv), Jessica Straus
(Amazona), David Jean Thomas (Bárbaro),
Eve Brent (Akara), Glynnis Talken (Kashya),
Tiffany Hayes (Charsi), Brian George
(Gheed, Drogan e Alkor), Michael Gough
(Cain), Lani Minella (Andariel e Blood
Raven), Nina Minton (Flavie), Martitia
Palmer (Fara), Roz Witt (Atma), Tony Pore
(Elzix e Guarda), James Harper (Griez),
Frank Gorshin (Lysander), Deam Bristow
(Meshif), Jim Killeen Oerhyn), Castulo
Guerra (Geglash), Ed Trotta (Tyrael e Izual),
Jennifer Smithee (Asheara), Frederick Bloggs
(Ormus), Bernie Wilkens (Hratli), Carrie
Gordon (Natalya), Paul Eiding (Narrator e
Mephisto), Bill Roper (Diablo e Hadriel), e
os jogadores Blizzard North: Cheeming
Boey, Evan Carroll, Michael Dashow, Derek
McAuley, Doug McCreary, Scott Petersen,
Michael Scandizzo, Stefan Scandizzo, Max
Schaefer, Eric Sexton, Sheriff Jon Stone, Matt
Uelmen.

Gerente de Garantia de Qualidade

John Lagrave

Chefe de Teste de Projeto de GQ

Ian Welke

Testador Assistente Chefe do Projeto de GQ

Joe Frayne

Engenheiro Técnico de GQ

Frank Gilson

Chefes de Equipe de GQ

Christian 'Skulder' Arretche, Roger Eberhart,

David K Fried, Carlos 'Eschuta' Guerrero, Jason 'Pagan' Hutchins, Brian 'Doc' Love, Matthew Morris, Mike Murphy, Justin Parker, Derek Simmons

Equipe de Teste do Jogo

Bo Bell, Connor James Franklin Brandt, James Chadwick, Ryan Creasey, Les Douglas, Michelle Elbert, Ron Frybarger, Gary Gibson, Katt Jean, Ed Kang, Damon Kilcoin, Josh Kurtz, Jeff Ockerman, Matt Sanders, Michael Smith, Omari Valentine

Equipe de Teste Adicional

Zach Allen, Todd Allison, Magid Ahmadi Kashani, Dave Fleischmann, Shawn Ingram, Joe Kim, Yong Kim, Joe Lee, Kelly Stover

Equipe de Teste de Compatibilidade

Victor Larson, Mark Moser, Brandon Riseling

Consultores de Segurança de Rede

Redline Games, Inc., James E. Anhalt III, Carl Chimes

Chefe da Equipe de Teste do Projeto Macintosh

Dave K. Fried

Assistente-chefe da Equipe de Teste do Projeto Macintosh

Edward Kang, Brian 'Doc' Love

Ajuda Macintosh

Collin Smith

Diretor de Serviços de Suporte

Robert Bridenbecker

Gerente Assistente de Suporte Técnico

John Schwartz

Suporte Online

Pat Nagle, Kevin Jordan, Mick Yanko, Alen Lapidis, Mark Downie, David Nguyen, Collin Smith

Suporte Técnico

Michael Barken, Thor Biafore, John Hsieh, Jason Schmit, Daniel Choe

Produtores de Localização

Flavie Gufflet, Louis Mutter, Matt Householder, Chris Sigaty, Paul Cooke, Ken Williams

Gerente de Globalização

Louis Mutter

Chefe de Projeto de Localização

Mike Loftain

Engenheiros de Localização

Jason Chiu, Chris Yoshimura, Damien Monaghan, Steve Woo, Anthony Fitzgerald, David Doheny, Kevin Boyle

GQ de Localização

Fiachra Synnot, David Hickey, Andy Clark, Charles Shepherd, Steve Thompson, Jan Wagner, Thorsten Kiefer, Markus Rafflenbeul, Aurélien Mehdi, David Picco, Fabrice Lochon, Jose R. Pascual

Suporte de Localização

Nabil Debrira, Veronica Pajuyo

Projeto e Parte Gráfica da Localização

Bill Sweeney, Caroline Peelo, Joeyray Hall

Tecnologia de Informação

Jeremy Smith, Hung Nguyen, Kirk Mahony, Mike Hale

Escritório de Administração

Christina Cade, Karin Colenzo, Jamie Neveaux, Linda Bailey

Relações Públicas

Susan Wooley-Sams, Lisa Pearce, Tony Gervase

Equipe da Web

Geoff Fraizer, Mike Huang, Ted park, John Schwartz

Operações e Desenvolvimento de Negócios

Paul Sams, Isaac Matarasso, Kenneth Williams, Melissa Edwards

Conselho Legal

Eric Roeder, Kevin Crook, Rod Rigole, Will Glenn

Serviços de Marketing e Criação

Neal Hubbard, Stewart Weiss, Kathy Carter, Jessica Monson, Steve Parker, Mike Bannon, Neal Johnson

Vendas nos EUA

Randy Brown, Mark Iverson

Vendas Internacionais

Christophe Rombos, Jean-Daniel pages, Hubert Larenandie

Diretor de Vendas

Rob Beatie, Kim Chaudhry

Fabricação

Bob Wharton, Tom Bryan, Jaime Chavez

Recrutamento

Bernie Wilkens, Fred Wallace

Parceiros e Hosting no Battle.net

AT&T, DACOM, Exodus, Telia

Equipe Suplementar de Equilíbrio de Jogo

John Cash, Jeff Chow, Kyle Harrison, Scott Hartin, Brandon Idol, Tom Jung, Twain Martin, Dan Moore, Bill Petras, Gary Platner, Duane Stinnet, Justin Thavirat, Reter Underwood

Diretores da Dunsel Development

Frank Pearce, Alan Dabiri

Agradecimentos a

Wendy Brevik, Jennie Brevik, Katie Brevik, Johanna Carroll (Schaefer), Richard e Sandra Schaefer, Megan Williams, Candi Strecker, Nicola Householder, Karin Colenzo, Anna-Marcelle Okamura, Amber Okamura, Megan Okamura, Rick Seis, Papai e Mamãe Colenzo, Andrea Ithelen, Shelley Cooper, Paige Nittler, Karen Weiss, Bernadette Sexton, Stephen Hu, Alan Hu, Johnathon Root, Caralee Schaefer, A Bela Kris Brevik, Denise Hernandez, Talia Ehrlich, Kyle Matthews, Christina Shenk, Liz Scandizzo, Kelly Regier, John Tavish e Natalie Fay, a equipe do Idaho, Grace E Christina Huang, Erica Juhn, Residential Computing em Berkeley, Professor Allan Cruise, Brother John Keck, Myra Rivero,

Shannon Kelly, Mike Mcbrine, Lynn e Ernest

Brown, Zeno Dickson, Rosemary Morrissey, Rebecca Owen, Tim Hunter, Flying Hands Massage, Hyla Lacefield, Diane Kodama, Brad Mason, Betty Morin, Tom Rickett, Yun-Fong Loh, Nezumi, A Familia Boey e Nok, Chan Kuan Chean, Cheemling's Homies, Amigos de Bill W., Miles Inada, Kira England-Carroll, Fil Deangelis, Big Idea Girl, Everquest, The Office Park Gym, Naps, Jerry Garcia, Philip K. Dick, Isaac Asimov, Scott Kurtz, Tom da EBX, Mad Mixers, Napster, Chris Rock, Noam Chomsky, The Sunday Night Game, Chevrolet, LMCTF & Loki's Minions, Sluggy Freelance, O Poxo Boggards, Mind Control Software, Mego Micronauts Toys, Mcfarlane Toys, TO GO, Rancho Villa, Piazza's, The Sex-Ball, Arthur Guinness, Gottlieb Daimler, Karl Benz, Bongo e Clyde, Scarlet e Apollo, Littles & Baby, Leroy e Tyson, Ring Of A Thousand, The Discreet Guys -Shawn Stiener, Kevin Blaker, Scott Ryan, Dave Campbell, & Eric Pinkle, Edwin Braun da Cebas, Beau Perschall da Digation, Ivan Kolev...Shag Hair, Stephanie Samia, Melissa Huggins, Jo Anne Carpenter, Greg Dale, Laura Clifton, Elizabeth Skelton, Tara Thomas, John And Gai Burnett, Sheryl "Swak" Narahara, Shelly "Saucy" Tasher, Lori Limon, Fred E Josephine Hormis, David Fincher, Mike E Anne Chamberlain, Jeremy Appelbaum, Agradecimentos especiais dos filmes a The Ramones, Suzanne Di Piazza, George Clinton E Parliament Funkadelic, Nuclear Rabbit, Ray The Soda Guy, Jean-Marie Messier, Eric Licoys, Agnes Touraine, Luc Vanhal, Andy Bond, Cameron Buschardt, James Anhalt, Jeff Strain, Paula Duffy, Todd Coyle, Danny Kearns, Ralph Becker, Marie-Cecile Pineau, Fabrice Gibelan, Frederic Tibout, Michael Fuller, Karine Augoyat, Tref Laplante e todos os outros...

Agradecimentos especiais a

Hubert Joly

Bob e Jan Davidson

Nós, da Blizzard, gostaríamos de agradecer especialmente a nossas famílias, pela paciência quase infinita e pelo apoio durante os longos anos deste projeto. Muito obrigado! "Querida, cheguei!"

GARANTIA

LEIA ATENTAMENTE O CONTRATO DE LICENÇA DE USUÁRIO FINAL A SEGUIR ANTES DE INSTALAR O SOFTWARE.

Este software, materiais impressos, qualquer documentação eletrônica ou online e todas as cópias e obras derivadas deste software e materiais (o "Programa") têm direitos autorais garantidos para a Coktel, Knowledge Adventure, Inc., Blizzard Entertainment, Sierra On-line, Inc., Syracuse Language Systems, Inc. e/ou suas subsidiárias, licenciantes e/ou seus fornecedores.

Todo o uso do Programa é governado pelos termos do Contrato de Licença de Usuário Final apresentado abaixo ("Licença").

O Programa destina-se a uso exclusivo de usuários finais de acordo com os termos da Licença.

Qualquer uso, reprodução ou redistribuição do Programa que não esteja de acordo com os termos da Licença é expressamente proibido.

CONTRATO DE LICENÇA DE USUÁRIO FINAL

1. Licença para uso limitado.

A Coktel, Knowledge Adventure, Inc., Blizzard Entertainment, Sierra On-line, Inc., Syracuse Language Systems, Inc. (o "Licenciante") confere, e ao instalar o Programa você aceita, por meio deste instrumento, uma licença limitada e não-exclusiva e o direito de instalar e usar uma (1) cópia do Programa para seu uso num computador pessoal ou portátil. Você não pode usar o Programa em rede ou instalá-lo ou usá-lo de qualquer outra maneira em mais de um computador por vez, exceto quando expressamente autorizado na documentação aplicável que você deve consultar:

(a) O Programa contém um Editor de Níveis ("Editor") que permite a criação de níveis personalizados ou outros materiais para seu uso pessoal em conexão com o Programa ("Novos Materiais").

(b) O Programa tem capacidade multijogador.

O Programa é licenciado, não vendido. Sua licença não lhe confere nenhum direito ou propriedade sobre o Programa.

2. Propriedade.

Toda a titularidade e direitos de propriedade física e intelectual sobre o Programa e todas e quaisquer cópias dele derivadas (incluindo, mas não se limitando a, títulos, códigos de computador, temas, objetos, personagens, nomes de personagens, histórias, diálogos, frases de efeito, locações, arte, animações, sons, composições musicais, efeitos audiovisuais, métodos de operação, direitos morais, qualquer documentação relacionada e "applets" incorporados ao Programa) pertencem ao Licenciante ou seus licenciantes.

O Programa é protegido pelas leis inglesas de direitos autorais, tratados e convenções internacionais referentes a direitos autorais bem como quaisquer outras leis aplicáveis. Todos os direitos reservados. O Programa pode conter materiais licenciados e os licenciantes do Licenciante podem agir no sentido de proteger os seus direitos na eventualidade de qualquer violação deste Contrato.

3. Responsabilidades do Usuário Final.

A. Sujeito aos termos e condições da Concessão de Licença acima, você não pode, no todo ou em parte, copiar, fotocopiar, reproduzir, traduzir, fazer engenharia reversa, derivar código fonte, modificar, decompor, descompilar, criar obras derivadas baseadas no Programa ou remover qualquer aviso ou rótulo de direitos autorais existentes no programa sem autorização prévia, por escrito, do Licenciante.

B. O Programa é licenciado a você como um produto único. Suas partes componentes não podem ser separadas para uso em mais de um computador.

C. Você está autorizado a utilizar o Programa para seu próprio uso, mas não tem autorização para:

(i) vender, conceder direito de uso ou transferir reproduções do Programa para outras partes de nenhuma maneira nem alugar, arrendar ou licenciar o Programa para outros sem autorização prévia por escrito do Licenciante;

(ii) publicar e/ou distribuir as imagens de computador, sons, arquivos, fontes, gráficos, clipart, animações, fotografias, bases de dados ou outros conteúdos do Programa (incluindo, mas não se limitando a, uso em materiais impressos para revenda, para uso pessoal ou comercial, e em seu website, seja ele pessoal ou comercial) ou usar qualquer imagem de computador referente a indivíduos ou entidades identificáveis de uma maneira que sugira sua associação ou endosso a qualquer produto ou serviço;

(iii) explorar o Programa ou qualquer uma de suas partes, imagens de computador, arquivos de som, fontes,

gráficos, clipart, animações, fotografias, bases de dados ou outros conteúdos do Programa para qualquer finalidade comercial, incluindo, mas não limitado a, uso em cibercafés, centros de jogos de computador ou qualquer outro local físico.

(iv) hospedar ou oferecer serviços de formação de grupos para o Programa ou emular ou redirecionar os protocolos de comunicação usados pelo Licenciante no recurso de rede do Programa, por meio de emulação de protocolo, tunnelling, modificação ou acréscimo de componentes ao Programa, uso de programa utilitário ou qualquer outra técnica hoje conhecida ou que venha a ser desenvolvida, para qualquer finalidade, incluindo, mas não limitado a, jogo em rede pela Internet, jogo em rede utilizando redes de jogos comerciais ou não-comerciais ou como parte de redes de agregação de conteúdo, sem a autorização prévia por escrito do Licenciante;

4. Transferência do Programa.

Você pode transferir permanentemente todos os seus direitos sob esta Licença, desde que o receptor concorde com os termos desta Licença e que você concorde em remover o Programa de seu computador pessoal ou portátil.

5. Rescisão.

Esta Licença permanece em vigor até ser rescindida. Você pode rescindir a Licença a qualquer momento destruindo o Programa e qualquer Novo Material. O Licenciante pode, a seu critério, rescindir esta Licença caso você não cumpra os termos e condições aqui contidos. Neste caso, você deverá destruir imediatamente o Programa e qualquer Novo Material.

6. Controles de exportação.

O Programa não pode ser reexportado, transferido por download ou exportado de qualquer outra maneira para qualquer país (ou seus cidadãos ou residentes) com que os Estados Unidos mantenha embargo de bens, ou para qualquer entidade citada na lista de Specially Designated National ou na Table of Denial Orders do Departamento do Tesouro dos Estados Unidos. Ao instalar o Programa, você está concordando com os termos acima e dando sua garantia de não estar localizado em, sob o controle de, ou ser cidadão ou residente de nenhum desses países, nem estar incluído em nenhuma dessas listas.

7. Garantia limitada.

O LICENCIANTE ISENTA-SE EXPRESSAMENTE DE QUALQUER GARANTIA PELO PROGRAMA, EDITOR E MANUAIS. O PROGRAMA, O EDITOR E OS MANUAIS SÃO FORNECIDOS “COMO ESTÃO” (“AS IS”), SEM GARANTIA DE QUALQUER TIPO, EXPRESSA OU IMPLÍCITA, INCLUINDO, MAS NÃO SE LIMITANDO A, GARANTIA IMPLÍCITAS DE COMERCIALIZAÇÃO, ADEQUAÇÃO A UMA FINALIDADE ESPECÍFICA OU NÃO-VIOLAÇÃO. O LICENCIANTE ISENTA-SE AINDA DE TODAS AS GARANTIAS COM RELAÇÃO À COMPATIBILIDADE DO SOFTWARE COM O ANO DE 2000, ESPECIFICAMENTE, O LICENCIANTE NÃO DÁ NENHUMA GARANTIA DE QUE O DESEMPENHO OU A FUNCIONALIDADE DO PROGRAMA NÃO SERÃO AFETADOS POR DATAS ANTERIORES AO ANO DE 2000, DURANTE ESSE ANO OU POSTERIORES AO ANO 2000, OU DE QUE O PROGRAMA SERÁ CAPAZ DE PROCESSAR, FORNECER E/OU RECEBER CORRETAMENTE INFORMAÇÕES DE DATA DURANTE E ENTRE SÉCULOS, INCLUINDO O INTERCÂMBIO ADEQUADO DE INFORMAÇÕES DE DATA ENTRE PRODUTOS OU APLICATIVOS. O LICENCIANTE ISENTA-SE EXPRESSAMENTE DE QUALQUER GARANTIA CONTRA INFRAÇÃO QUE POSSA ESTAR PRESENTE NA SEÇÃO 2-312(3) DO CÓDIGO COMERCIAL UNIFORME NORTE-AMERICANO E/OU EM QUALQUER OUTRO ESTATUTO GOVERNAMENTAL COMPARÁVEL.

Você assume inteiramente qualquer risco decorrente do uso ou desempenho do Programa, Editor e Manual.

No entanto, o Licenciante garante que a mídia que contém o Programa estará isenta de defeitos de material e fabricação sob uso e serviço normais e que o Programa apresentará um desempenho substancialmente em conformidade com o material escrito que o acompanha, por um período de noventa (90) dias a partir da data de compra do Programa.

No caso de a mídia apresentar defeitos durante esse período, e contra apresentação para o Licenciante de uma prova da compra do Programa defeituoso, o Licenciante se compromete a, por sua opção 1) corrigir o defeito, 2) fornecer um produto de igual valor, ou 3) reembolsar o seu dinheiro.

8. Limitação de responsabilidade.

O LICENCIANTE, SUA CONTROLADORA, SUBSIDIÁRIAS, AFILIADAS OU LICENCIANTES NÃO SERÃO RESPONSABILIZADOS EM HIPÓTESE ALGUMA POR PERDAS OU DANOS DE QUALQUER ESPÉCIE QUE RESULTEM DO USO DO PROGRAMA OU DO EDITOR, INCLUINDO, MAS NÃO SE LIMITANDO A, PERDA DE NEGÓCIOS, INTERRUPÇÃO DE NEGÓCIOS, FALHA OU MAU FUNCIONAMENTO DO COMPUTADOR OU QUALQUER OUTRO DANO OU PERDA COMERCIAL.

9. Soluções jurídicas.

Você reconhece por meio deste instrumento que o Licenciante sofreria danos irreparáveis caso os termos desta Licença não fossem especificamente cumpridos e, portanto, concorda que o Licenciante tem o direito, sem compromisso, outra garantia ou prova de danos, a soluções jurídicas apropriadas com respeito a violações desta Licença, além de outras medidas que o Licenciante pode ter à sua disposição sob as leis aplicáveis.

10. Disposições gerais.

Considera-se esta Licença composta e executada na Inglaterra, e qualquer disputa por ela suscitada deve ser resolvida de acordo com a lei inglesa. Esta Licença só pode ser alterada, complementada ou modificada por meio de documento escrito, especificando tal alteração, complementação ou modificação, executado por ambas as partes.

Se qualquer cláusula desta Licença for julgada não aplicável por um tribunal de jurisdição competente, essa cláusula será utilizada até a extensão máxima permitida, e as partes restantes desta Licença permanecerão em pleno vigor e aplicação.

Os termos e condições de uma licença impressa em papel que porventura acompanhem o Programa prevalecem sobre qualquer termo e condição de uma licença que esteja incluída no Programa e que possa ser exibida na tela.

Você reconhece, por meio deste instrumento, que leu e compreendeu a presente Licença e que concorda que o ato da instalação do Programa é um reconhecimento de sua concordância em cumprir os termos e condições da Licença aqui contida. Você também reconhece e concorda que esta Licença é a expressão completa e exclusiva do contrato entre você e o Licenciante, e que a Licença prevalece sobre qualquer acordo anterior ou atual, oral ou escrito, e qualquer outra comunicação entre você e o Licenciante, incluindo qualquer contrato de licença escrito ou ajuda online que acompanhe o Programa.

REFERÊNCIA RÁPIDA DO DIABLO II

CONTROLES BÁSICOS DO JOGO

Esc - Ativa/desativa o menu da tecla Esc e sai dos outros menus.

Botão esquerdo do mouse - Executa ações "inteligentes" dependendo da situação:

- Clique em um local no chão para ir até ele.
- Clique em um monstro para atacá-lo usando a habilidade atualmente atribuída ao botão esquerdo do mouse.
- Clique e **MANTENHA PRESSIONADO** o botão em um monstro para atacá-lo continuamente até que o botão seja liberado ou o monstro morra.
- Pegar itens do chão, do inventário ou do cinto ou soltar itens no chão, no inventário ou no cinto.
- Abrir nichos, portas e baús.
- Interagir com PNCs - Falar, Negociar, Barganhar, Contratar e Imbuir.

Teclas de setas - Rolam o mapa automático.

CONTROLES CONFIGURÁVEIS DO JOGO

H - Ativa/desativa a tela de ajuda.

A (ou C) - Ativa/desativa a tela de atributos do personagem.

B (ou I) - Ativa/desativa a tela do inventário da mochila.

P - Ativa/desativa a tela do grupo.

M - Ativa/desativa o histórico de mensagens.

Q - Ativa/desativa o histórico de missões.

Enter - Abre/fecha as informações de bate-papo do jogo.

Tab - Ativa/desativa o mapa automático.

Home - Centraliza o mapa automático (se Numlock estiver **DESLIGADO**).

T - Ativa/desativa a tela da árvore de habilidades.

S - Ativa/desativa as informações do botão de habilidades dos botões do mouse.

F1 até F8 - Prepara (ou configura) a habilidade associada ao botão esquerdo ou direito do mouse.

Para configurar, abra o menu de habilidades e posicione o cursor sobre a habilidade que você quer atribuir a uma tecla de atalho. Pressione a tecla desejada enquanto o cursor estiver sobre o ícone da habilidade.

~ - Abre/fecha um cinto maior do que 1x4.

1, 2, 3 e 4 - Usa o item que está na entrada correspondente do cinto.

Ctrl - Mantenha pressionada para correr.

R - Ativa/desativa o modo correr automático.

Shift - Mantenha pressionada enquanto clica com um dos botões do mouse para usar a habilidade sem sair do lugar.

Alt - Realça todos os itens deixados no chão.

Barra de espaço - Cancela todas as telas e sobreposições acima e volta para o jogo.

Teclado numérico - Comunicação de voz. **LIGUE** Numlock para o seguinte:

0 - O personagem diz "Socorro!!"

1 - O personagem diz "Siga-me."

2 - O personagem diz "Para você."

3 - O personagem diz "Obrigado."

4 - O personagem diz "Desculpe!"

5 - O personagem diz "Adeus."

6 - O personagem diz "Morra!"

Roda do mouse para cima - Percorre, de baixo para cima, todas as habilidades associadas a teclas de atalho (F1-F8) presentes na entrada do botão direito do mouse.

Roda do mouse para baixo - Percorre, de cima para baixo, todas as habilidades associadas a teclas de atalho (F1-F8) presentes na entrada do botão direito do mouse.

N - Limpa as mensagens de texto.

Print Screen - Grava a tela no diretório D2 como "screenshotX.jpg".

Z - Ativa/desativa os retratos de todos os membros do grupo.